HZ BOOKS

卓众传媒

双味糖果

童话风CG插画技法

鱼浆 包子 编著







从**零**起步，超**详细**步骤

童话风人物、服装、道具及完整插画 全教程

特别收录 童话风精美线稿



机械工业出版社
China Machine Press

双味糖果
童话风CG插画技法

鱼浆 包子 编著

机械工业出版社
China Machine Press

图书在版编目（CIP）数据

双味糖果：童话风CG插画技法／鱼浆，包子编著．—北京：机械工业出版社，2013.8

ISBN 978-7-111-42941-8

Ⅰ．①双…　Ⅱ．①鱼…②包…　Ⅲ．①插图（绘画）–绘画技法　Ⅳ．①J218.5-39

中国版本图书馆CIP数据核字（2013）第131872号

人人心中都有一个童话梦，特别是在动漫插画领域里，童话一直是经久不衰的主题。怎样描绘清新甜美的童话氛围？怎样表现奇幻浪漫的复古气息？阅读本书即可找到方法。

本书由活跃在插画领域的两位插画达人精心编绘，分为“序篇”、“甜美童话篇”与“复古童话篇”3部分。序篇介绍童话风插画的概念和绘制工具；甜美童话篇包括第1—5课，第1课介绍绘画前期的准备工作，第2—5课分别介绍甜美人物、服饰、小物件及完整甜美童话风插画的画法；复古童话篇包括第6—11课，第6课介绍绘画前期的准备工作，第7—10课分别介绍复古人物与动态、服饰、道具、气氛与自然物的绘制，第11课讲解完整的复古童话风插画的绘制方法。

本书的案例步骤都十分详细，适合初、中级动漫爱好者系统地学习，循序渐进地提高绘画水平。

机械工业出版社（北京市西城区百万庄大街22号　邮政编码　100037）
责任编辑：刘　莎　李春曼
北京天颖印刷有限公司印刷
2013年8月第1版第1次印刷
210mm×270mm·11.5印张
标准书号：ISBN 978-7-111-42941-8
定　　价：69.00元

目录

第5课 绘制完整的甜美童话风插画 81

复古童话篇

第6课 复古童话风的绘制过程 111

第7课 复古风格人物与动态 117



鱼浆 绘



鱼浆 绘


-SILENT SWORD-
NIGHT SWORDSMAN
BY.WENNY IN.12.01.05
包子 绘


By.Winny In.2012.08.24
DEER AND WOLF
【CARDFIGHT!! VANGUARD】
包子 绘

双味糖果

童话风CG插画技法

鱼浆 包子 编著



图书在版编目（CIP）数据

双味糖果：童话风CG插画技法／鱼浆，包子编著. —北京：机械工业出版社，2013.8

ISBN 978-7-111-42941-8

Ⅰ. ①双… Ⅱ. ①鱼…②包… Ⅲ. ①插图（绘画）－绘画技法 Ⅳ. ①J218.5-39

中国版本图书馆CIP数据核字（2013）第131872号

人人心中都有一个童话梦，特别是在动漫插画领域里，童话一直是经久不衰的主题。怎样描绘清新甜美的童话氛围？怎样表现奇幻浪漫的复古气息？阅读本书即可找到方法。

本书由活跃在插画领域的两位插画达人精心编绘，分为“序篇”、“甜美童话篇”与“复古童话篇”3部分。序篇介绍童话风插画的概念和绘制工具；甜美童话篇包括第1—5课，第1课介绍绘画前期的准备工作，第2—5课分别介绍甜美人物、服饰、小物件及完整甜美童话风插画的画法；复古童话篇包括第6—11课，第6课介绍绘画前期的准备工作，第7—10课分别介绍复古人物与动态、服饰、道具、气氛与自然物的绘制，第11课讲解完整的复古童话风插画的绘制方法。

本书的案例步骤都十分详细，适合初、中级动漫爱好者系统地学习，循序渐进地提高绘画水平。

机械工业出版社（北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037）
责任编辑：刘 莎 李春曼
北京天颖印刷有限公司印刷
2013年8月第1版第1次印刷
210mm×270mm·11.5印张
标准书号：ISBN 978-7-111-42941-8
定 价：69.00元

客服热线：（010）88378991；88361066
购书热线：（010）68326294；88379649；68995259（兼传真）
投稿热线：（010）64882614；88379604
读者信箱：zhuozhongtushu@126.com；hzjsj@hzbook.com

前言

亲爱的读者，你们好！



我是鱼浆

童话在我们每个人心中都是一块美好的小田野，用心去画，心里的那个世界会越来越清晰可见，越来越精彩绝伦，描绘的时候只要营造出充满奇妙想象的氛围，再加上可爱的主题形象，就是很棒的童话风插画了。那么，怎样表现这些气氛呢？阅读本书就能找到答案啦。

十分谢谢心源编辑给我这个机会写书，心想是给大家看的教程，所以很认真地做起来了。童话的风格是我比较熟悉的内容，所以也比较好把握，步骤特意写得比较直白，大家一定能够看得明白。然后，很开心能跟包子一起写书，起初担心自己水平不足，难以完成，但和包子一起就感觉放心好多，她的画里有很多值得我去学习的东西，而且她本人绝对是个自然属性的潜力股，希望我们的合作能给大家带来收获，携手鞠躬。

鱼浆

2013年5月



我是包子

大家好！写这篇前言的时候，所有稿子都已经完成了，但是我现在的心理状态完全就是神曲——“忐忑”。感觉自己各方面都还不够成熟，如果诸位在阅读本书时发现什么缺陷，还请多多包涵。

好啦先不说这些了，我一定要先感谢编辑心源才行，是她一步步带着我做完的，帮我修改，细心地帮我挑毛病，真的很负责，虽然有些严厉，但承蒙照顾，让我学到了不少东西，非常感谢。

我的画风介于装饰风和写实风之间，这次主要总结了很多自己在绘画中的技巧和经验，请大家根据喜欢的风格选择学习方向吧！能画出自己的风格才是最开心的。

本书的另一位作者——包子，非常厉害，画功也好，做事也细致，我都只有干瞪眼瞧着的份，让我再一次意识到了自己的不足，真的是望尘莫及！最后希望大家能在本书中学到自己想要的东西，大家能有所收益，也是我的荣幸 。

包子

2013年5月

目录

第5课 绘制完整的甜美童话风插画 81

复古童话篇

第6课 复古童话风的绘制过程 111

第7课 复古风格人物与动态 117

序篇





什么是童话风

童话是个梦幻的词语，幻想是它的基本特征，童话源于生活，却创造出一个个如梦似幻的美妙世界。童话故事很多，但比起文字，画面的表现更加直观形象，让人身临其境。因此童话风格的动漫、插画受到各个年龄段人士的喜爱。

童话风中最有名的要属宫崎骏的动漫系列，主人公的奇妙经历，不可思议的异世界伙伴，在宫崎骏的笔下都充满了浓浓的梦幻童话味道，即使没有声音，也能感受到其中的欢声笑语。

现在，就让我们展开想象，来创造属于自己的童话世界吧。



宫崎骏 《千与千寻》



宫崎骏 《红猪》



宫崎骏 《魔女宅急便》



童话风动漫名家

童话是人们心底最柔软的世界，除了大家耳熟能详的灰姑娘和小红帽的经典童话，随着时代的发展，描绘童话的方式也在不断进步，世界上童话风动漫名家不断涌现，下面给大家介绍几位。



CLAMP

CLAMP是日本一个4人漫画家组合，下面的组图是她们的代表作，讲述了一个充满正能量的少女使用魔法收集魔法卡的故事。CLAMP笔下的世界穿插着传说和精灵，画面亮丽、精致，并且充满梦幻气息。

几原邦彦、星野莉莉

《回转企鹅罐》是几原邦彦、星野莉莉的作品，诉说的是三兄妹围绕一顶企鹅帽所发生的命运改变的故事。故事为我们展现了一个有关命运的回转，同时夹杂着复杂的恩怨情仇。画面风格富有宗教化的华丽美感，色彩鲜艳，饱含设计感，具有较强冲击力。

輪るピングドラム

MAWARU-PENGUINDRUM







3 作画工具介绍

初步了解童话风的魅力后，下面就要进入绘画的学习阶段了。童话风格的梦幻感觉用电脑软件绘画比较方便。当然也可以选择自己喜欢的方式来创作，可以在纸上画好草图扫描进电脑后再加工，也可以直接电脑作画，当然都需要使用电脑绘图软件加以完成。本书绘制以电脑软件Sai和Photoshop为主，辅助以在纸上画好草图扫描进电脑后再加工。这里介绍的是常用的电脑绘图软件Sai、Photoshop以及绘图必备工具——数位板。



Sai

Sai是绘制漫画插画比较好用的软件，可以选择Sai做主要的绘图工具，里面的笔刷多，笔触多样化，画纸的样式也很丰富。Sai体积小，下载方便，一般下载普通中文简体版本就可以了。缺点是不能画太大尺寸的图，也不能做太多的特效。



Sai的操作界面

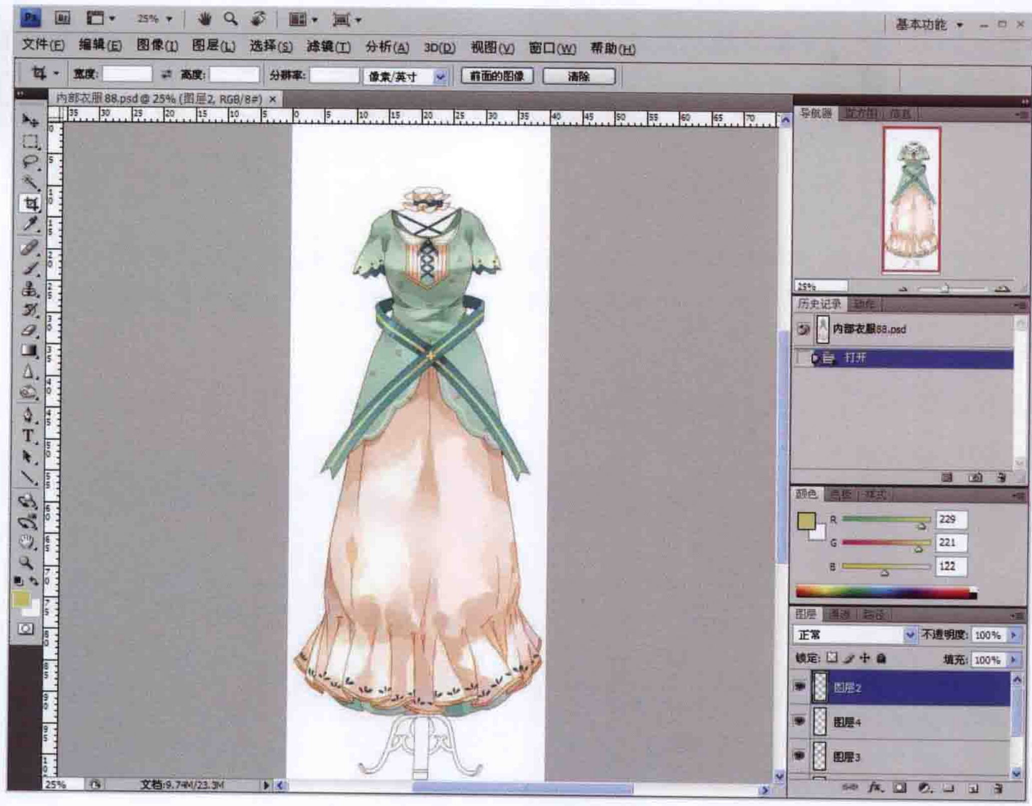


Photoshop

Photoshop可以辅助Sai使用，弥补Sai特效不足的缺点，所以我们把photoshop作为一个后期修改工具来使用，photoshop的优点是图像特效多，滤镜丰富，而且能够添加文字，缺点是图层特效比Sai少很多。

在绘画时如果两个软件结合使用，需要从Sai里导出PSD格式的文件，同样也要在photoshop里导出Sai格式的文件，这样两个软件才能结合使用。





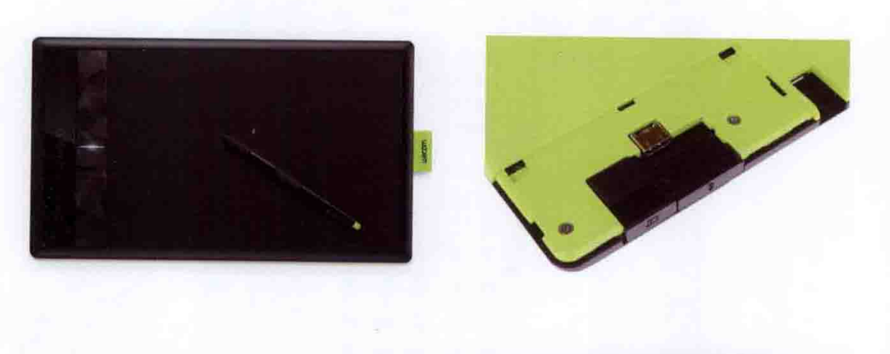
Photoshop操作界面



数位板

数位板是电脑绘图不可缺少的工具。将它与电脑连接，就可以结合力度的感应在电脑上同步画画。当然首先要熟悉板子的手感，才能熟练地使用。板子的压感与型号有很多，但最好选择一个适合自己的、质量比较好的数位板。

右图是Wacom bamboo fun 系列的CTH—670，这个板配置有触摸屏和无线装备，方便日常的使用。



有压感的笔触：

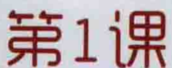
无压感的笔触：



甜美童话篇

甜美童话的氛围总是充满梦幻，无忧无虑的男孩和女孩在幻想世界里徜徉。新鲜的水果、美味的甜点、粉色的花瓣、梦幻的森林等都是甜美童话里最常见的景物，整个画面清新、透明，充满阳光和温暖，是最治愈的插画风格之一。

一起来学习画出治愈系的甜美童话风吧！





甜美童话风的绘制过程



1.1 构思与创意

构思与创意是作画中最重要的部分，一张画好不好看，或者能不能表达心中所想，就是由这里起步的。

这次打算画一个以银杏叶为主的环境，先是无意中想到了两个圆圈放在一起的构图方法，接着自然地想到在圈里放点什么会更有趣：右下角放一个女孩子，女孩子腿上有一只动物，那么左上角就放三只小动物吧。虽然只是几笔草稿，但可以想象一下，这些元素放在一起会有一种森林的感觉，而银杏叶是黄色的，这样整体就是甜美的秋天气氛了。





小提示

小提示：在构思画什么的时候，不要只是一味地空想，要多动手涂涂画画，说不定很快就有灵感了！

根据大概的想法，接下来可以找一些图片资料来当参考素材，比如银杏叶、小动物（兔子、仓鼠、松鼠、小猫）。小动物可以多找一些可爱的哟!





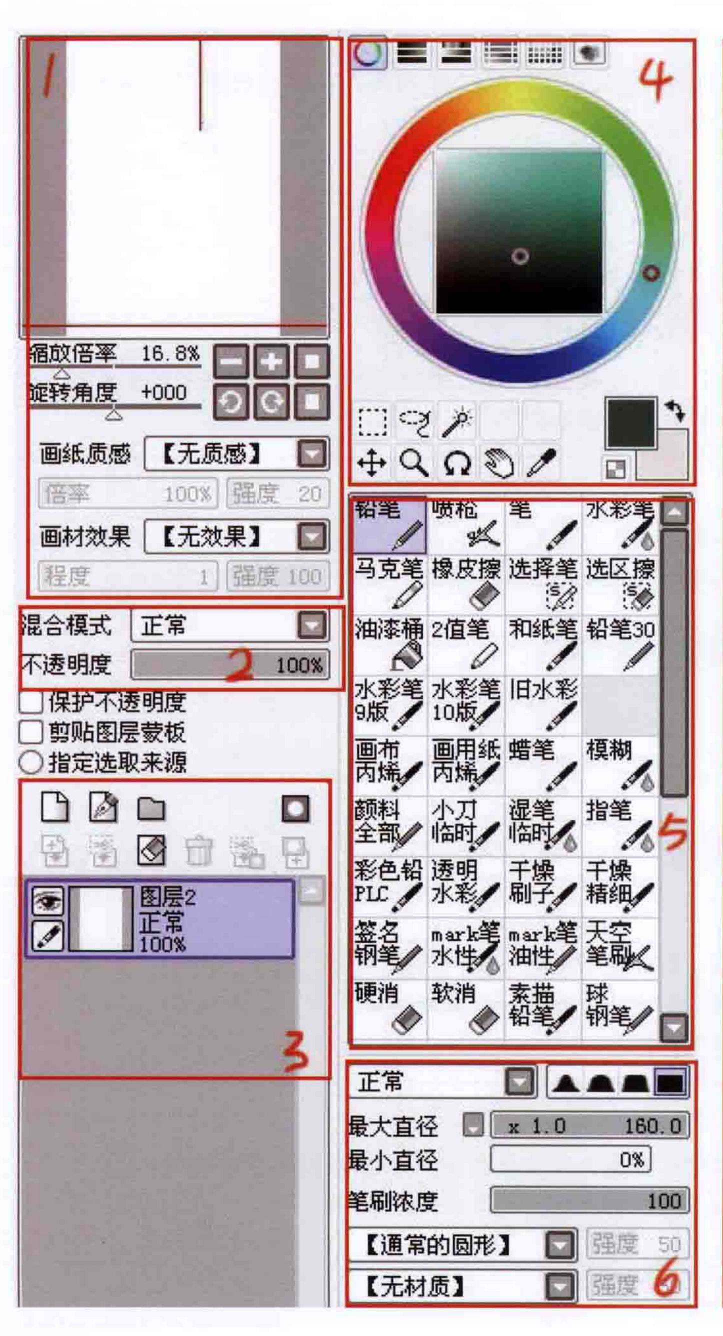




1.2 软件设定

这里直接在Sai里面起草图，在开始绘画前要先对软件进行一些设定。由纸上到电脑绘画的过程是需要一些时间来适应的，如果不习惯直接在电脑上绘制，也可以先在纸上用铅笔起草稿，然后用扫描仪扫描进电脑再对线稿进行修改。

本书多采用直接在Sai里面起草图的方法绘制。因此现在介绍一下Sai的工具面板。



1 导航器：左上角是导航器，可以看见整个画面的缩小图。

缩放倍率：可以放大画面的局部进行细致刻画。

旋转角度：在画图的时候可以改变角度，方便刻画。

画纸质感：可以使画面带有质感的体现，里面有各种不同样式可供选择。

画材效果：可添加画出的色块的不同材质效果。

2 混合模式：改变图层属性，叠出不同的效果。

不透明度：改变该图层的图画的透明程度。

最下面是放置图层顺序的工作区。

3 图层：线稿与上色分别在不同图层进行，方便修改。

4 色轮：色轮相当于调色盘，移动里面的2个小圆点可以找到想要的颜色。

辅助工具：方形选框，自由选框，魔术棒，移动工具，放大器，旋转工具，抓手工具，吸管。

5 画笔栏：可在里面找到适合的画笔。画笔工具可以在网上下载添加。

6 绘画模式：可以更改画笔画出的模式，右边有4个笔头可供选择。

笔刷设置：可以通过更改“最大直径”和“最小直径”改变画笔的大小。

笔刷浓度：改变笔刷的透明度。

通常的圆形：改变笔头的形状。

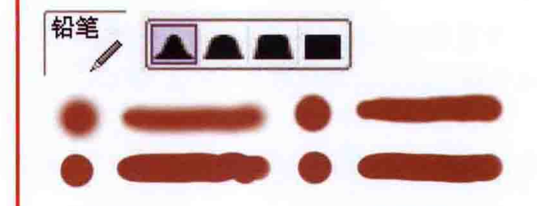
无材质：选择应用到笔刷的材质，画出来有材质的纹理。

在Sai的画笔工具框里有很多画笔，可以从中挑选适合自己的笔刷。在进行绘画前，先大概介绍一下常用的笔刷和笔刷的设定。笔刷包括铅笔、笔、水彩笔、马克笔。



铅笔

铅笔有4个不同的笔头，由边缘模糊到边缘清晰。一般选用最后一个。刻画出来的边缘比较准确。



笔

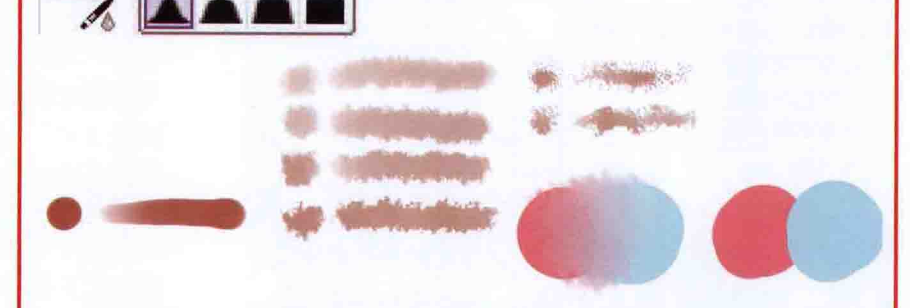
左边是选用笔的默认笔头画出的效果，右边是选用了笔头为“铅笔”画出的效果。



效果选取：可在笔刷浓度下的【通常的圆形】里更改笔头效果。选用加了“铅笔”效果的笔画出的线条更有感觉。

水彩笔

左边是水彩笔默认笔头画出的效果。中间是水彩笔4个不同笔头的效果，右边分别是水彩笔选用“污垢斑点1”和“奶油”笔头画出的效果。



效果选取：可在笔刷浓度下的【通常的圆形】里更改笔头效果。

水彩笔画图的笔头一般选“扩散和噪点”可以做两色的过渡，也可以画出机理的感觉。

马克笔

马克笔的效果根据力度由浅到深，可以画出颜色自然的线条。





小提示

默认的快捷键：

铅笔—N、笔—V、水彩笔—C、橡皮擦—E、填充前景色—Alt+Delete、取消选区—Ctrl+D、笔画返回—Ctrl+Z、保存—Ctrl+S。



1.3 草图的绘制

首先，在Sai里新建一个文件，预设尺寸为A4 - 300dpi，然后开始绘制草图。

文件名： 新建图像

预设尺寸： A4 - 300dpi

宽度： 210 mm

高度： 297

分辨率： 300 pixel/...

尺寸信息

图像尺寸： 2480 x 3507 (209.974mm x 296.926mm)

宽度上限： 2480 x 10000 (209.974mm x 846.667mm)

高度上限： 9520 x 3507 (806.027mm x 296.926mm)

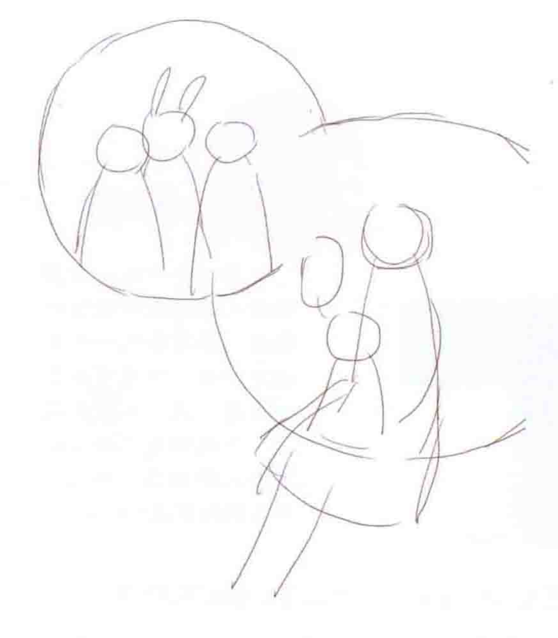
确定 取消

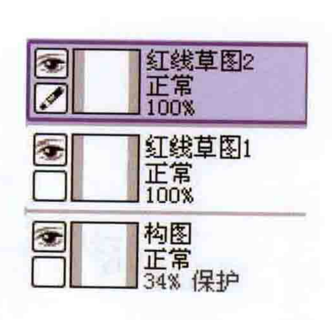


小提示

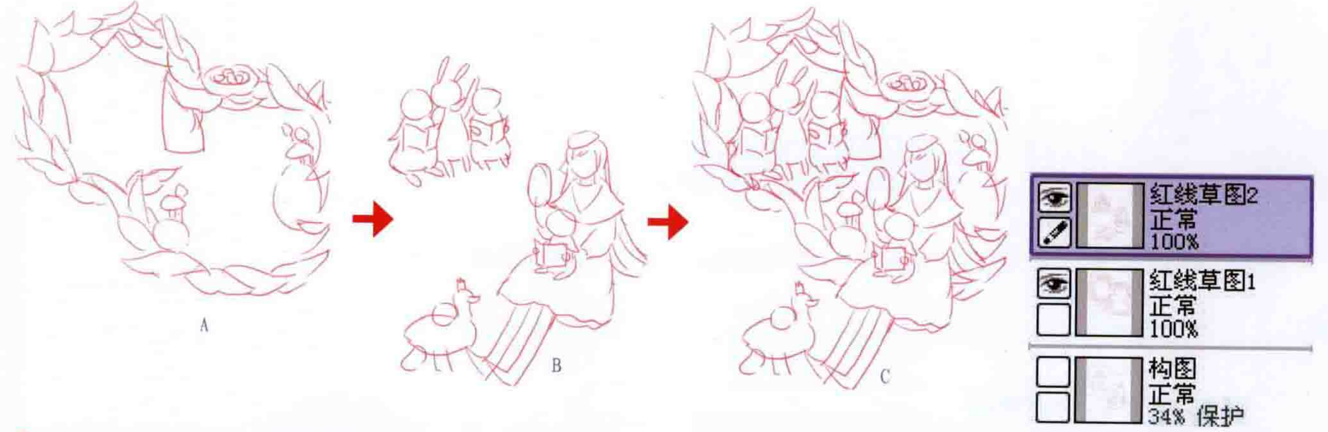
如需要更大尺寸，可在上方工具栏依次选择“其他”—“选项”—“工作规模”，修改“预设尺寸”，重新开启即可。

草图的绘制可以由最简单的构图开始，然后一步步把草稿内容具象化。按照构图的思路，图中的两个圈可以用银杏叶来代替，右下的人物为女孩子，女孩子腿上坐一只小猫。左上的动物选的是松鼠、兔子和仓鼠。按照下述步骤来分层完善草图大概画面即可。

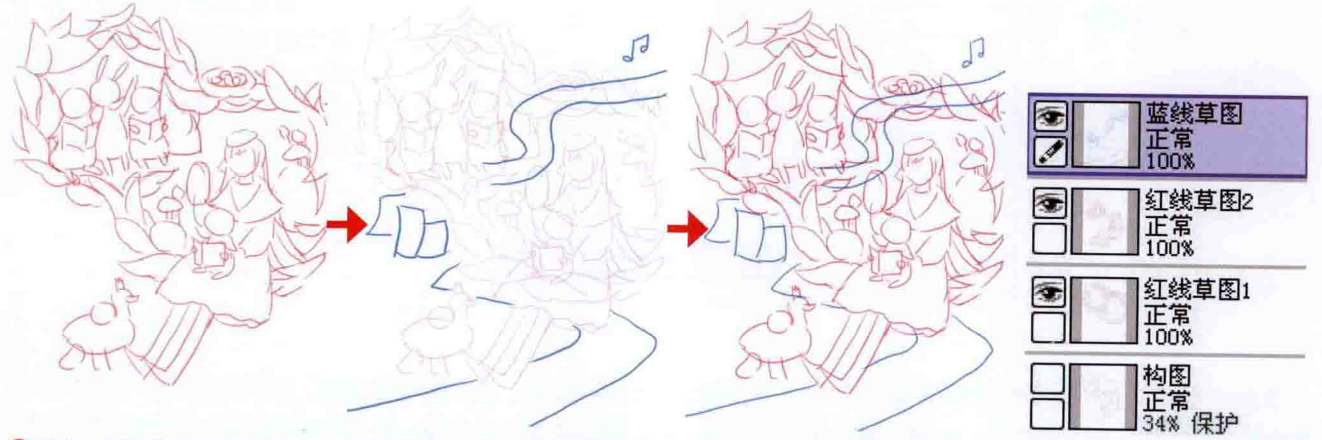




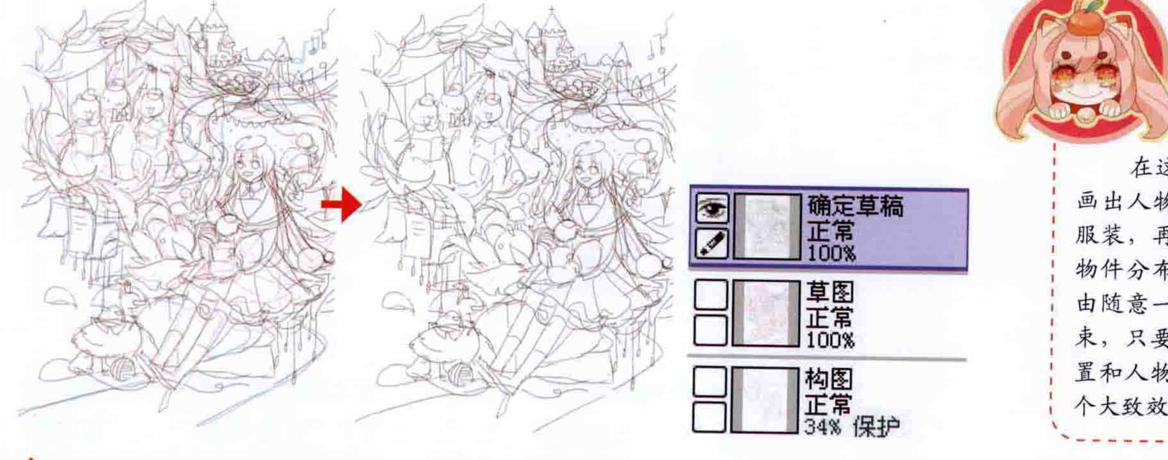
1 新建一个图层命名为“构图”，在上面画出大致草稿，然后在“构图”图层上新建两个图层，分别是“红线草图1”、“红线草图2”，将分别用来画银杏叶圈和人物的大概外形。



2 画出银杏叶圈和人物的大概轮廓，隐藏构图图层，上图A为“红线草图1”的内容，即银杏叶圈，B为“红线草图2”的内容，即人物造型，如上图A+B=C，C为2个图层加起来的画面。



3 降低“红线草图1”和“红线草图2”两个图层的透明度，新建一个图层命名为“蓝线草图”，在上面画出蓝色背景，然后合并最上面的这3个图层，命名为“草图”。



小提示

在这个阶段，需要画出人物的大概动态和服装，再外加的一些小物件分布。下笔可以自由随意一点，不用太拘束，只要确定了物体位置和人物动态，画面有个大致效果就可以啦。

4 降低“草图”图层的透明度，新建图层命名为“确定草稿”，在上面再细致刻画物体线条，确定最终草稿。



1.4 线稿的处理

线稿选用的笔刷是笔（笔头选用形状：自动铅笔），最大直径为0.7，颜色选用棕色。

处理线稿时我们可以先把草图的透明度降低，在上面再新建一个图层。现在要开始画线稿了，所画线条都要明确走向。为了能分清楚物体，线稿的绘制按构图分了3个图层，每分一层次就新建一个图层。在线稿的绘制中，可参考之前收集的实物图片素材。



为了能方便绘画，可以在Sai的导航器下找到“旋转角度”，移动“旋转角度”下面的三角形滑块进行调试找出适合的角度。

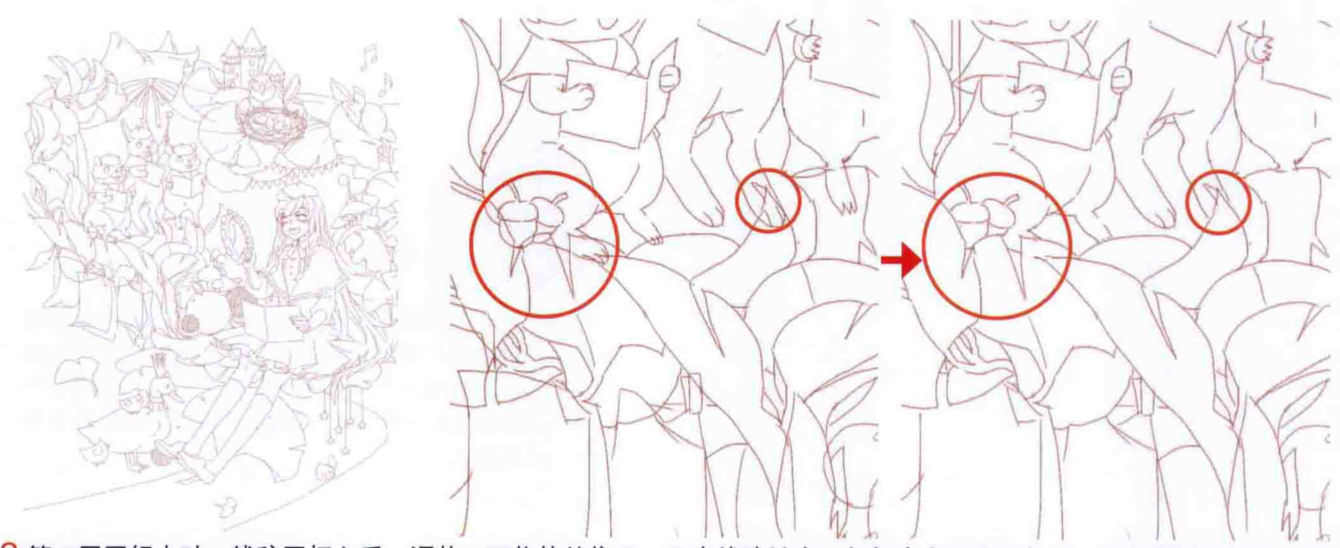




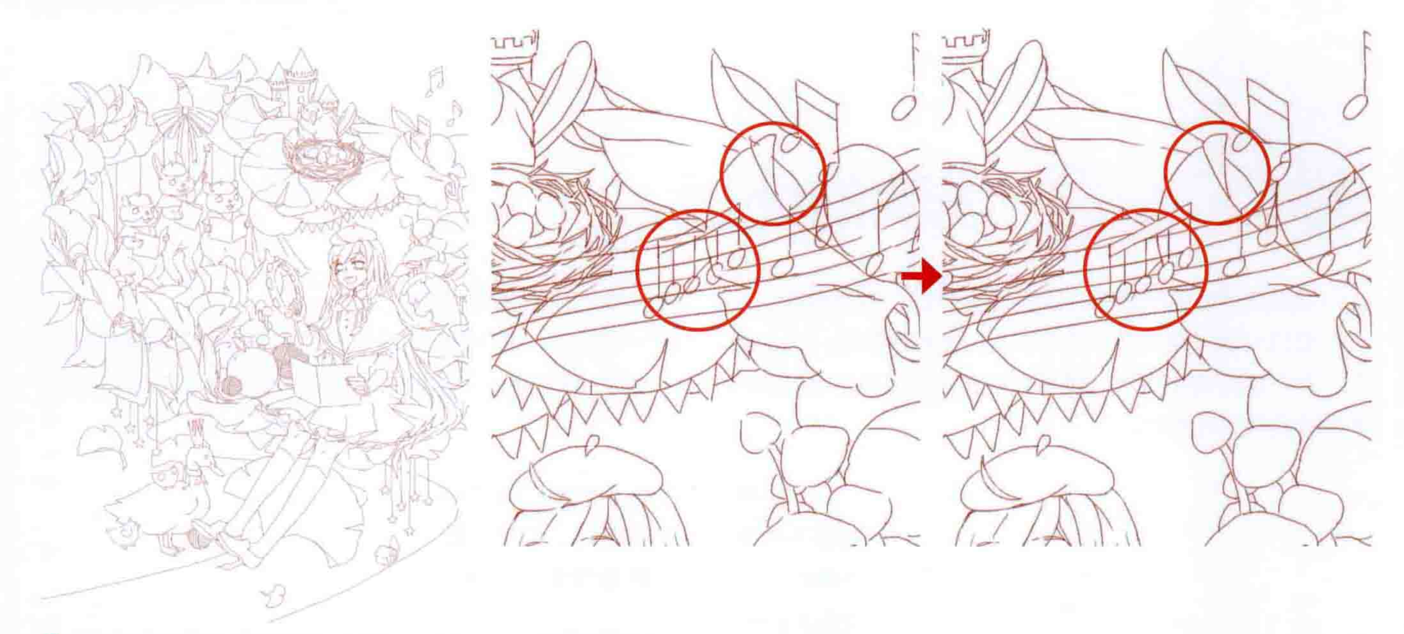
小提示

线条画不好可以使用Ctrl+Z快捷键退回上一步。当然，画完一张画后会有数不清的Ctrl+Z，但是千万不要灰心哦！

1 第一层先画除银杏叶以外的物体，按照草图用线稿细化物体。因为画面需求，把女生腿上的小动物改成一本打开的书。



2 第二层画银杏叶。线稿画好之后，调整一下物体的位置。两个线稿放在一起便会有重叠的部分，区分好前后关系，然后擦掉被遮挡的部分。



3 第三层画五线谱和音符，同样要擦掉被音符覆盖的部分。

小提示

如果害怕合并了图层后没办法再修改之前的图层，可以在左边工具栏中找到文件夹的图案，新建一个“新建图层组”，合并前把各个图层复制一份放进文件夹中备份，那样就有备无患啦。

4 最后确认物体的位置以后，把所有画好的线稿图层合并，做最终的线稿细节修改。比如，把一些不直的线条修直，把一些没有封口的线条封口，便于之后上色。在画面上做一些小物体的添加或删减，于是最终的线稿图就画好了。



1.5 基本上色

上色选用的笔刷是铅笔、笔、水彩笔（笔头开关选用的是扩散和噪点）及马克笔。



用油漆桶进行大致的铺色

画好线稿以后，我们就可以很方便地上色了。在这里按照惯用画法，就是用魔术棒选中线稿区域然后用油漆桶填充颜色。填充前景色可用快捷键Alt+Delete操作。



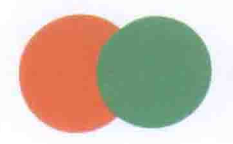
图层样式

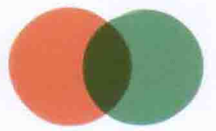
在左边工具栏找到图层混合模式 混合模式 正常 。Sai的图层混合模式分为6种，分别是“正常”、“正片叠底”、“滤色”、“线性减淡”、“覆盖”和“黑白”。

用于上色的图层，混合模式一般设定为正片叠底。

画发光效果的图层，混合模式可设定为“线性减淡”。

以下为图层混合模式效果图。

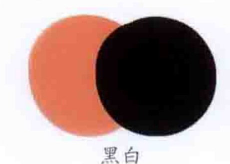

正常


正片叠底


滤色


线性减淡


覆盖


黑白



图层顺序

图层顺序一般如下（由下到上）：

添加画面效果 线性减淡 100%
上色色块 正片叠底 100%
线稿变色 覆盖 100%
线稿 正常 100%
白底 正常 100%

1. “白底”是第一层，保留不画。
2. “线稿”是“正常”模式。
3. “线稿变色”选“覆盖”模式。
4. “上色色块”是“正片叠底”模式。
5. “添加画面效果”图层在最上层，混合模式为“线性减淡”。

图层分布

在上色之前先说明一下色块在图层中的分布。在线稿中需要填充很多颜色，但不要把颜色都放在同一个图层里，这样不便修改；也不要一个颜色占一个图层，图层太多就会变得很乱。我们可以在同一个图层里面放多个色块，但这些色块的位置最好是分开的，这样可以减少图层，也方便修改，如图1所示。

如果同个色块遍布比较大区域，就单独放一个图层，减少与其他细小色块接触的机会，如图2所示。

背景色块最好也单独占一个图层，如图3所示。

图1

图2

图3



小提示

把色块分开最大的好处就是修改的时候，按着Ctrl键，然后用数位笔点左边的图层缩小图，选中该图层所有的有色区域，就可以修改或刻画其中的色块了，并且修改一个色块的时候不会影响其他的色块。



上色步骤

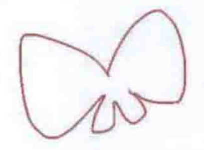
新建图层来铺大色块，该图层即为上色图层，将其混合模式设置为“正片叠底”。首先，用魔术棒选择线稿中要铺色的区域，然后回到上色图层，用“油漆桶”工具填充。在线稿边缘完全闭合的情况下，一般选用魔术棒的默认设定为“透明部分（精确）”。在线稿与所选区域边缘结合得不是很好的情况下，我们可以选用魔术棒的第二个设定：“透明部分（模糊）”。

选区抽取模式：
- ◉ 透明部分（精确）
- ○ 透明部分（模糊）
- ○ 色差范围内的部分

判定透明的范围 ±0

小提示

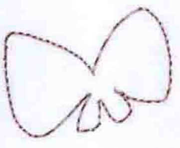
用魔术棒选择线稿里需要铺色的区域，然后回到上色图层，再填充颜色。魔术棒选中的区域会用蓝色显示，接着选铅笔便可以看见白色带虚线的选中区域。



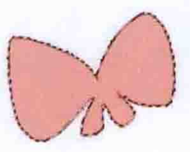
1 线稿。



2 魔术棒选中。



3 选中的区域。



4 填充。



5 取消选区。

一般上色分为4个步骤：铺好大色块，刻画细节，添加图层效果，后期修饰，具体效果如下组图所示。



铺好大色块



刻画细节



添加图层效果



后期修饰



详细的上色步骤在之后的章节会慢慢介绍。

第2课



怎样表现甜美人物





2.1 如何绘制五官

五官能直接反映人物内心情绪的变化，喜怒哀乐都能在脸上表现出来。不同的表情也能区别出不同的年龄段。

在线稿方面，我们可以选用笔来画，按照第1课里介绍的方法设置好笔刷，可以开始尝试绘制人物的局部。在这一节我们介绍的是如何绘制人物的五官。甜美童话的气氛温暖和谐，人们面部大多是愉快的表情。下图是面部表情的整体效果。







小提示

有很多种眼睛和五官的绘制方式，任何人画画都不会一直使用同一种方法，可以多尝试去画一些不同风格的人物脸部五官，只要跟人物的个性相符就可以采用。多尝试便会找出适合自己的风格。

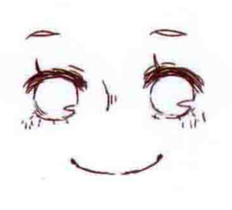
五官由眉、眼、耳、鼻、口组成，风格可以多种多样。下面简单说一下女生和男生面部五官的绘制方法。

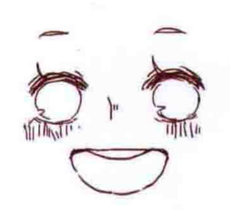
2.1.1 女生脸部绘制

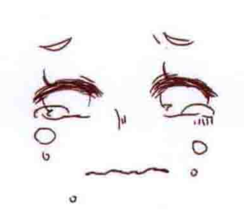
以下是10岁和15岁两个年龄的例子。

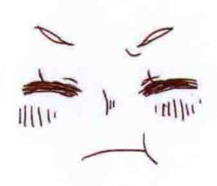
10岁：现实中幼龄时小孩的头都比较大，脸的形状和五官都是圆圆的，这些现实特征在插画里可以表达得稍微夸张一点，突出幼年时的可爱表情。



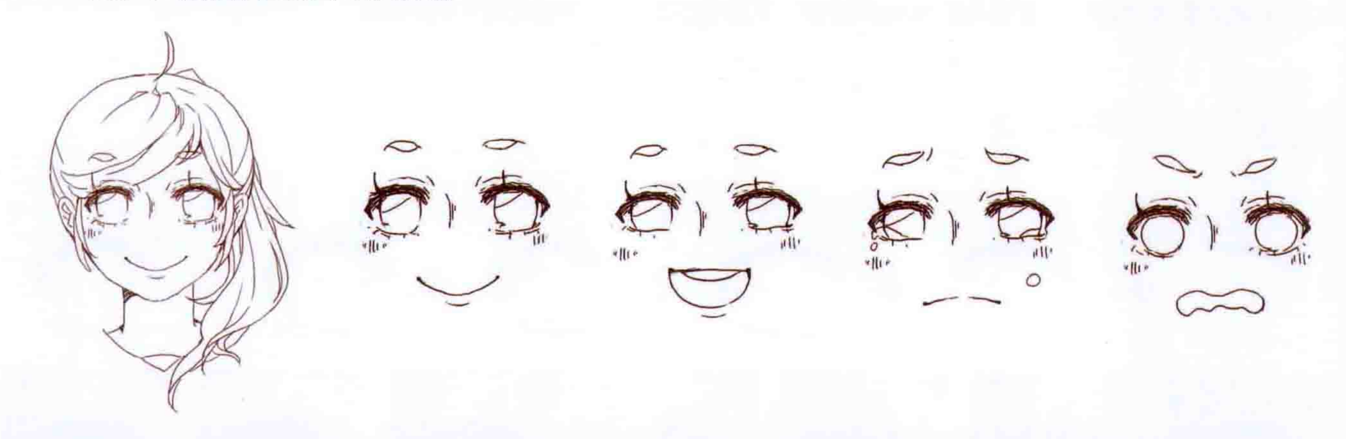








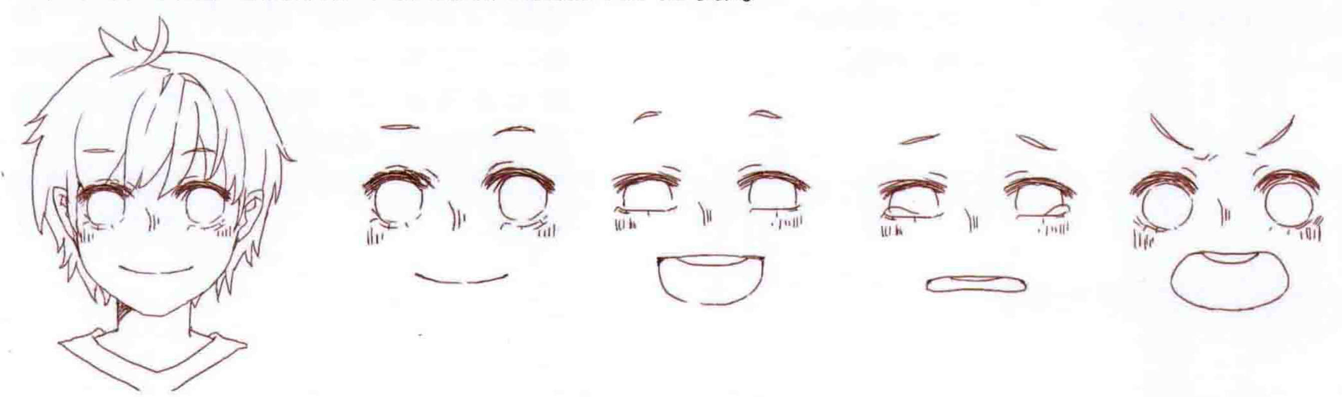
15岁：15岁女孩子的脸形相对于10岁女孩子的稍微拉长了一点，但依然保持了圆润的脸形，眼睛轮廓加深可以增加淑女的感觉，眼睫毛可以适当地多加一些。处于青春期的少女会带有点感性和调皮，所以眼睛可以稍微画细长一点，表情稍有收敛但更有情感。



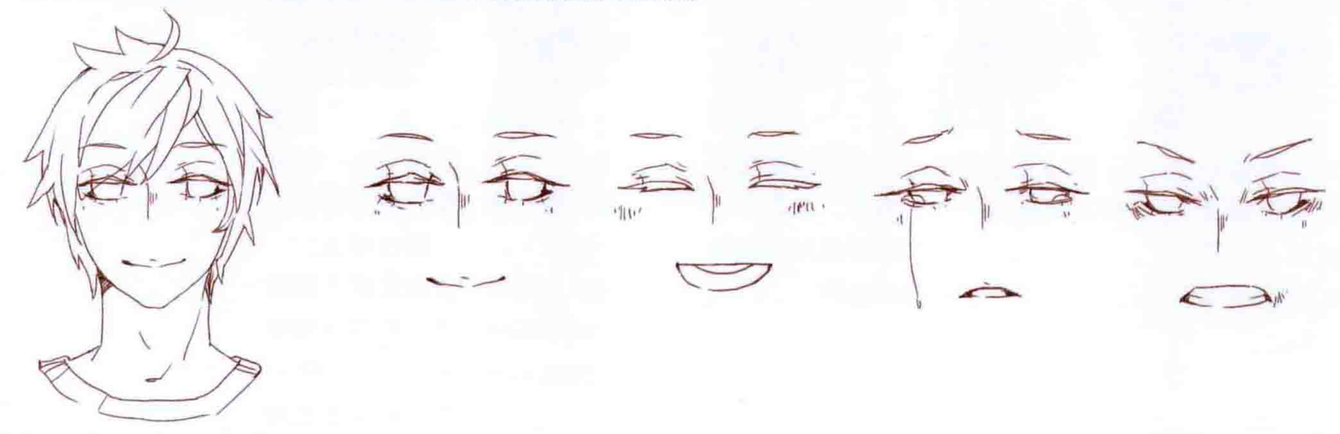
2.1.2 男生脸部绘制

以下是10岁和18岁两个年龄段的例子。相对于女生的脸部，男生的脸部会有不一样的表现形式。

10岁：男孩和女孩的面部绘制很相似，小时候的样子无论男孩还是女孩脸部都是圆圆的，但短发可以区分性别；另外，小男孩比较活泼，表情可以比女孩更多变、更夸张。



18岁：18岁男孩子的脸形比10岁时的脸形稍微长一些，随着年龄的增长，男孩子会开始显出一点轮廓，脸形会略显方，脖子也略粗，有喉结，样貌的轮廓分明。18岁属于成年后稍微沉稳的年龄，眼睛可以画得稍细一点儿，这样可以减少童稚的感觉，使人物显得更成熟；另外还可以用一些硬朗的线条来刻画，能更好地表现成年男性的气质；喉结部分可以根据个人画风而有所加强或减弱。

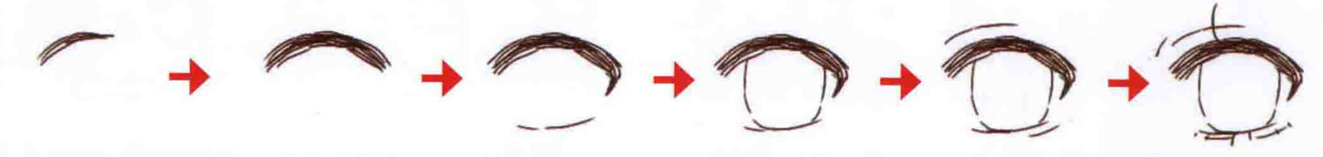


2.1.3 眼睛和眉毛的绘制

接下来，按照人物表情详细地绘制五官。眼睛是心灵的窗户，五官中眼睛尤为重要，童话里的人们都有一双水灵灵充满喜悦的眼睛。眉毛的形状同样重要，下面我们就来学习它们的绘制方法。



女生眼睛的画法













1 使用蓝色铅笔涂上底色，眼珠左右两侧留一点白。

2 用深蓝色涂眼睛的上半部分。

3 用水彩笔把两色作过渡，在左下方加个橙色小块。

4 用深蓝色在中间画上瞳孔。

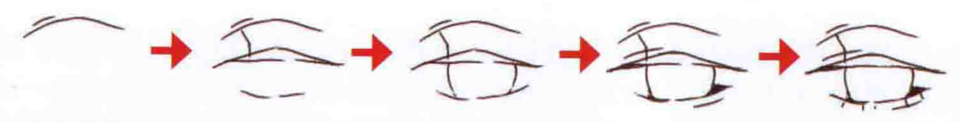
5 新建一个图层，混合模式选“正片叠底”，在该图层上选浅紫色给眼睛画阴影，涂眼睛上半部分。

6 新建一个图层，混合模式选“线性减淡”，在该图层上用水彩笔在眼睛下方轻轻扫一下。

7 新建一个图层，混合模式设为“叠加”，用铅笔选蓝色给眼睛左上角画上反光点，眼睛绘制完成。



男生眼睛的画法













1 选择棕色铅笔给眼睛涂上底色，眼珠左右两侧各留一点白。

2 用深棕色涂眼睛上半部分。

3 加深分界线的两端，在左下方的位置加个黄色小色块。

4 新建一个图层，混合模式选“正片叠底”，在该图层上选浅紫色给眼睛画阴影，涂眼睛上半部分。

5 新建一个图层，混合模式选“线性减淡”，在该图层上用黄色水彩笔在眼睛下方轻轻扫一下，并在左上角画上反光点。



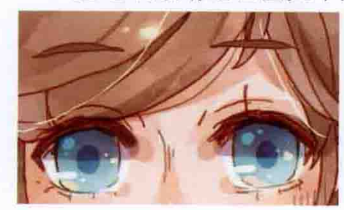
眉毛

女生眉毛：



细眉毛　　粗眉毛　　点眉毛

眉毛跟眼睛结合图如下所示。





男生眉毛：





细眉毛　　粗眉毛　　点眉毛

眉毛跟眼睛结合图如下所示。





小提示

即使是一样的眉毛，跟不同的眼睛组合也会有不一样的效果。可以根据个人的需求多做尝试。

2.1.4 鼻子、嘴巴和耳朵的绘制

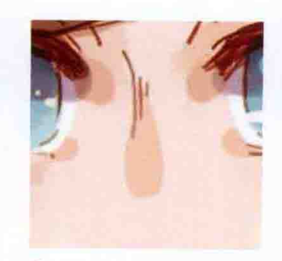
鼻子、嘴巴和耳朵同样是五官中不可缺少的部分，特别是嘴巴的动态可以影响整个脸部的表情。下面分别来介绍它们的画法。



鼻子的绘制



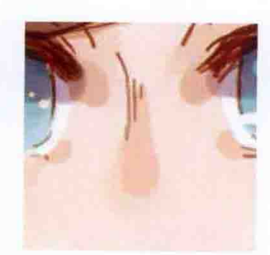
1 鼻子的线条一般是被省略的，往往只突出鼻梁，但鼻子的上色很重要，下面来介绍一下。首先给面部涂上肤色。



2 选择深肤色用铅笔在鼻子部分画个水滴状。



3 用肤色水彩笔在鼻子下方做过渡。



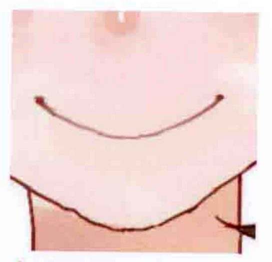
4 用铅笔再画一次水滴。

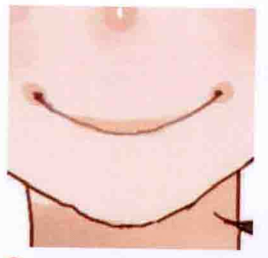


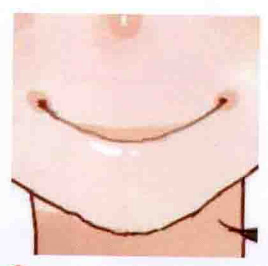
5 用白色在鼻头上加反光点，鼻子完成。



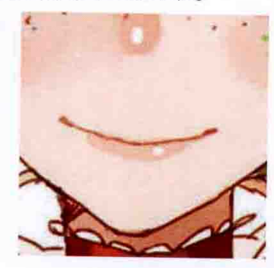
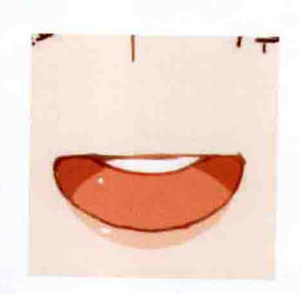
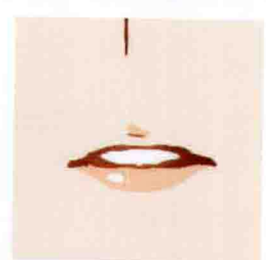
嘴巴的绘制


1 给面部涂上肤色。


2 在上唇处画上阴影。


3 下唇加上反光点，嘴巴完成。

以下是不同的嘴巴呈现的不同效果。

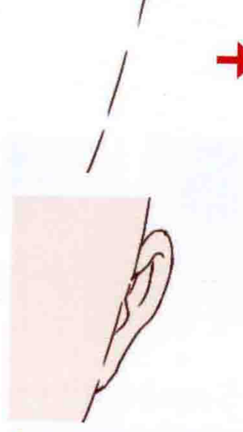





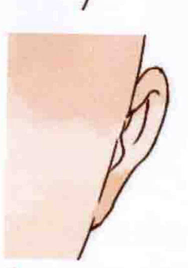


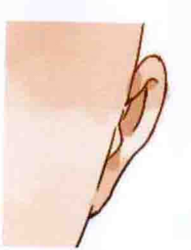
耳朵的绘制

以下分别是两个角度的画法，由于角度的不同而结构有所不同，但上色的方法是一样的。

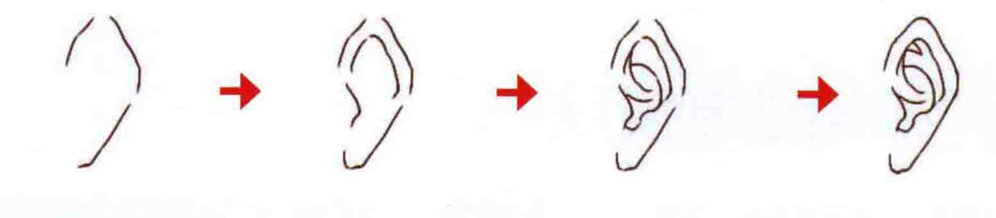
侧耳画法：

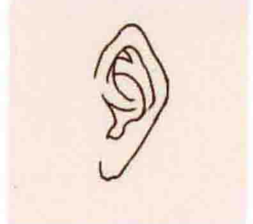

1 给耳朵以及旁边的面部涂上肤色。


2 用深肤色水彩笔在耳朵上下晕染一下。

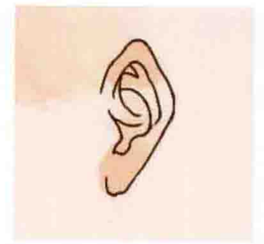

3 在耳沟处加深颜色，侧耳完成。

正耳画法:

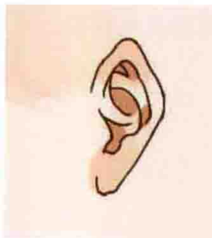




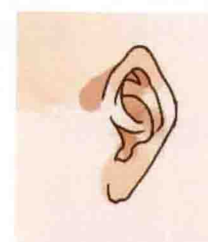
1 给耳朵以及旁边的面部涂上肤色。



2 用深肤色水彩笔在耳朵上下晕染一下。



3 在耳沟处加深颜色。



4 在耳朵贴着脸的部分加上阴影。



5 耳后加阴影，在线稿图层上面新建一个图层，混合模式选“叠加”，用橙色水彩笔把耳朵的线稿变得柔和一点，使线稿颜色跟肤色更和谐。

最后脸部五官上色后的整体效果图如下所示。



女生五官图



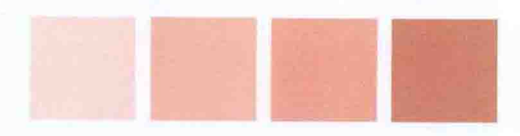
男生五官图



2.2 如何绘制皮肤

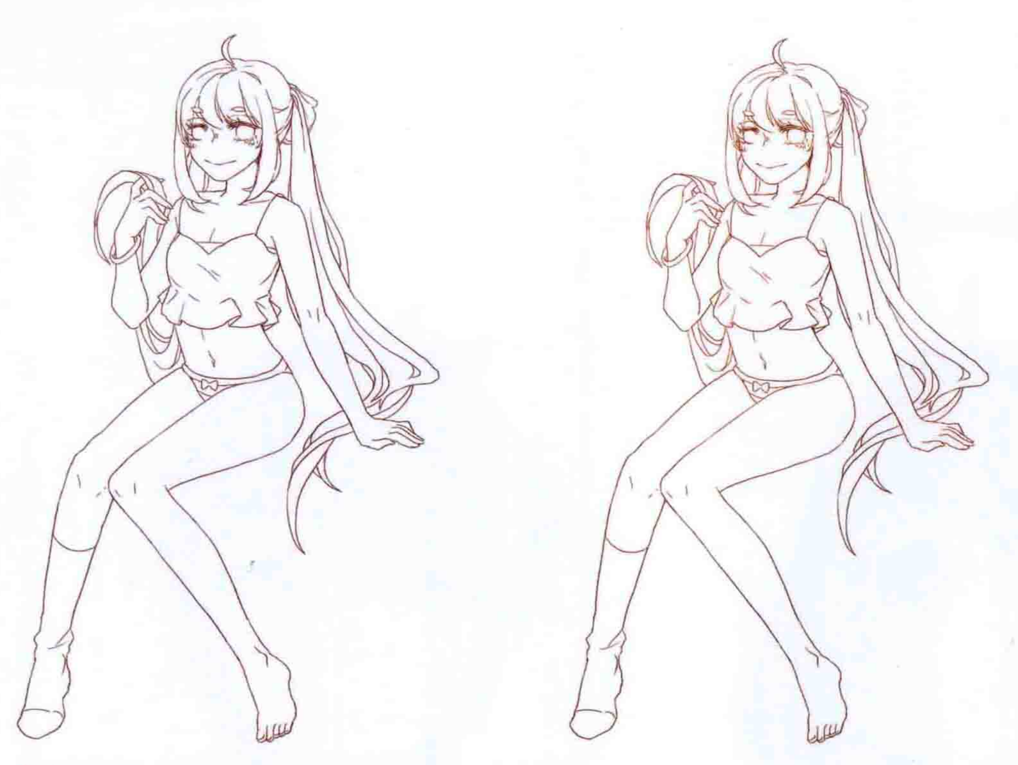
皮肤绘制主要是以着色为主，肤色又分多种，这里介绍一个常用的肤色。甜美童话里的人物肤色大多是白皙的，给人一种天使般的感觉。男女肤色上色方法基本是一样的，所以这里以女生肤色的上色步骤为例做介绍。

以下色块是将会使用到的皮肤颜色。





大色块的上色步骤



1 在原线稿上新建一个图层，混合模式为“覆盖”。



选偏橙色的颜色■，用水彩笔在覆盖图层中轻轻涂头部和皮肤部分，让线稿变色，使线稿跟肤色看上去更和谐。

2 用“魔术棒”选中要上色的空白区域，线稿封好口的区域可以完整选中，然后填上肤色。



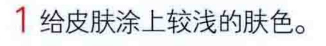
3 选中脸部，头发的线稿没有完全封口，所以选脸部的同时会把头发部分也选上。如果不希望修改线稿破坏效果的话，可以先选中后用铅笔小心涂抹脸部的颜色，这样就可以避免涂到头发上了。



4 按Ctrl键用数位笔点左边该上色图层的小图，重新选中刚才已涂的脸部区域，此时选的便是脸的上色部分了，然后可以在选中的区域里继续细化面部。后面的上色方法都是这样的。

细节处理





1 给皮肤涂上较浅的肤色。



2 用铅笔画出阴影部分。



3 用水彩笔过渡皮肤阴影。



4 在脖子、腰部和膝盖以下较暗的地方用浅紫色水彩笔轻轻扫一下，让暗部不要太死。新建一个图层，混合模式选“线性减淡”，然后在脸部、胸前、肩膀、膝盖上用黄色水彩笔轻轻扫一下，使皮肤有发亮的感觉。



小提示

男生皮肤的上色方法跟女生一样。





2.3 头发与发型的表现

头发与发型无论在现实中还是在插画中都是决定一个人外表的重要部分，有时候从发型上可以看得出人物是一个什么性格、什么年龄段的人。

2.3.1 关于头发

首先我们看看人物头部的头发与头骨的关系，头发是覆盖在头骨上的毛发，所以跟头骨是有一定关系的。头骨的形状决定了覆盖在外的头发的形状，头发有一定的厚度，并且是松散的，并不紧贴着头骨。按照普遍的头骨大小，男女的基本发型如下图所示。

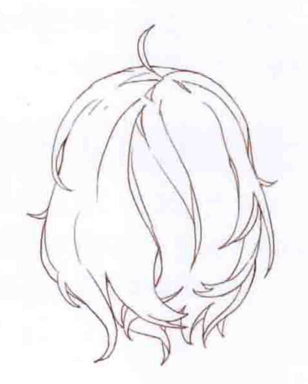
2.3.2 女生发型

迎合童话风的感觉，女生的发型可以有更多的选择，可以走可爱风，也可以突出乖巧的感觉。短发是清纯的女孩子常用的发型，在本节以此为例。



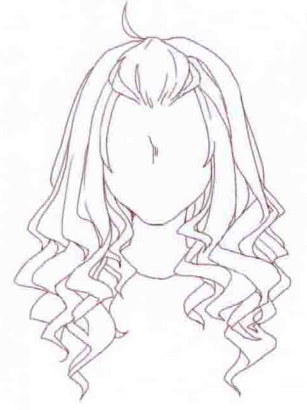
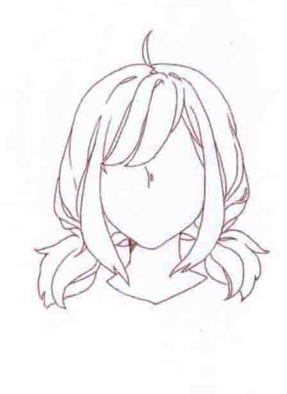
女生短发4面图





适合可爱女生的4种长发发型：

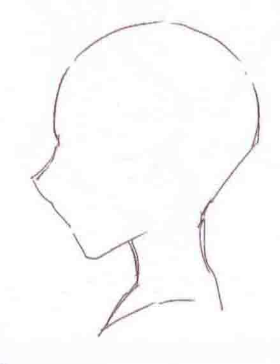
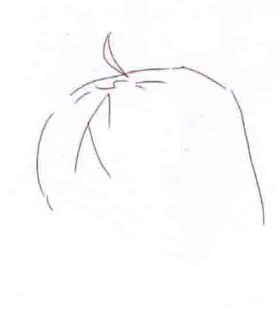
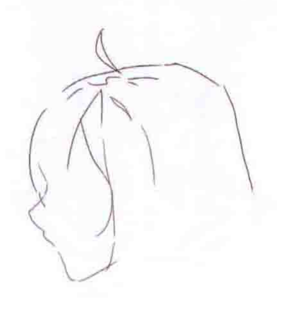



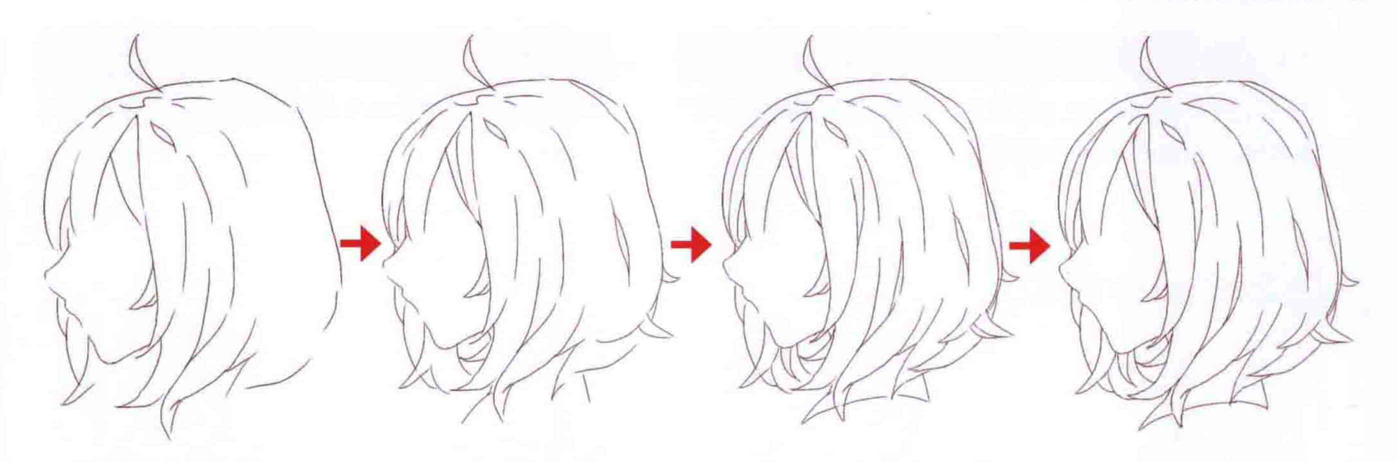




女生侧面发型的画法

发型线稿

发型上色

以下色块是将会使用到的头发颜色。



1 先铺好两种底色。



2 用深棕色给发尾加渐变。





3 用深棕色加深发间前后的阴影。



4 用浅棕色画出亮面。



5 加深头顶颜色。



6 头发暗部用浅紫色轻刷一下。



7 新建叠加图层，在发尾叠加一层粉红色。



8 在头发亮部加高光。

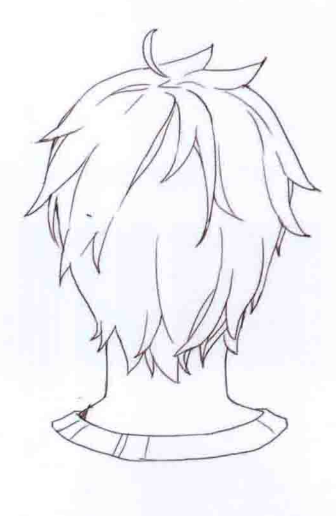
2.3.3 男生发型

男生的发型基本上以短发为主，当然也可以有像女孩子似的长发。男生短发比女生的短发要更短一些，但绘制道理相似，在此不做详细的讲解。



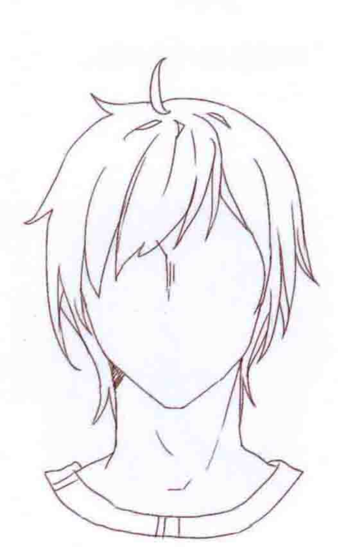
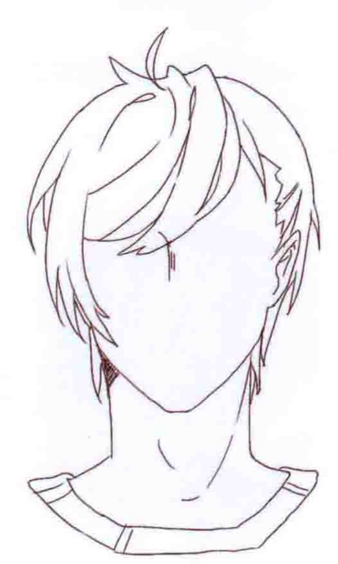
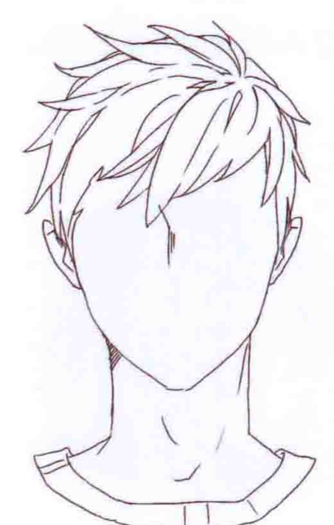
男生短发4面图





适合清爽男生的4种发型

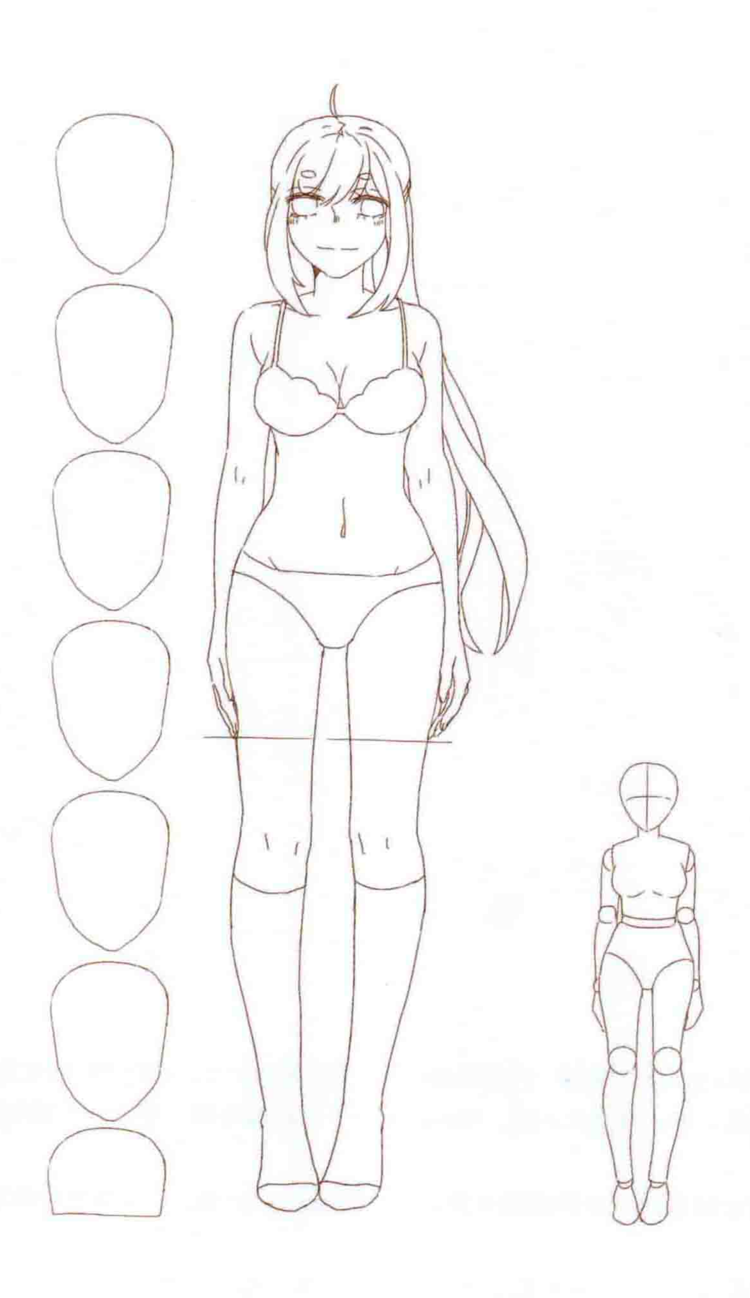







2.4 少女常用动态

动态是人物的重要体现。首先说一下少女的基本身体结构。

下图是6个半头身的女生，属于体格较丰满的类型。虽然说漫画里也有高挑身材的女生，但也可以按照基本比例去改变外形和高度。正常来说，把手垂下来，手臂的长度基本上到大腿一半多一点的地方，这样整体比例看起来就不会奇怪了。



童话中的少女有一些比较有特色的动态，既能体现少女可爱的一面，也能跟场景结合为一个很好的画面。



动态与场景的联想

动态1：转身回眸的动作，可以给她穿上长裙，然后画成两手掀起裙摆的少女。可以把她放在河边或草丛环境背景里。

动态2：一个略带动感的站姿，不会显得太死板。可以画成一个住在森林里、手拿一个食物篮从花丛中走出来的少女。

动态3：往后看的动作，可以想象成一个美丽的少女，身后跟着几个小精灵，少女手中拿着精灵们想吃的东西。

动态4：跪坐的动作，可以画成一个坐在甜品堆里的少女，少女本人也是蛋糕的拟人化。

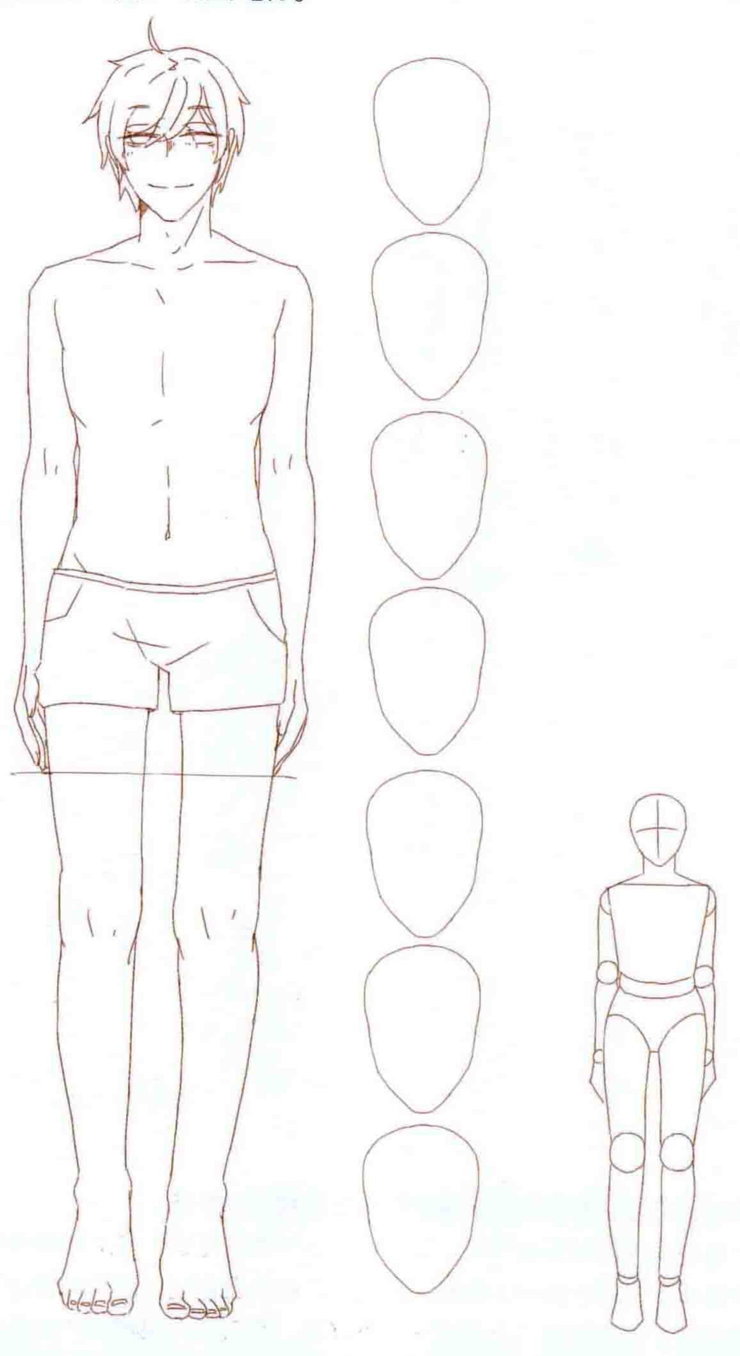
动态5：坐着右脚撑起的动作，这个动态可以用来画清幽的夜间坐在窗边的少女，月光照得她的皮肤发亮。



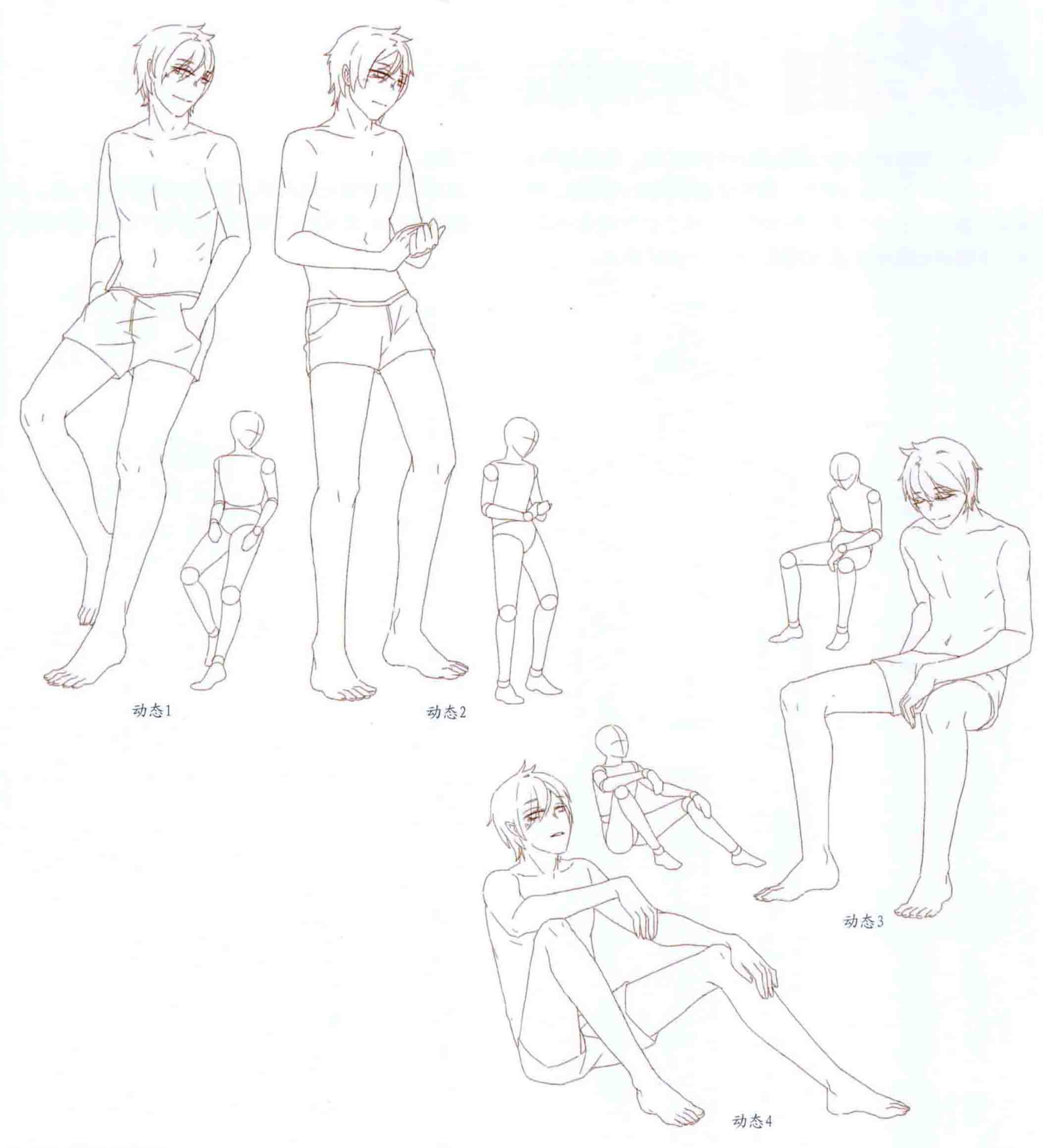
2.5 少年常用动态

男生的基本身体结构跟女生的稍有区别，这正是男女生的不同。

下图是7个头身的男生，属于体格较健壮的类型，男生也有那种体格很强壮的类型，身体比例更夸张一点。如果放在童话题材中的话健康体格的男生会比较适合一点，可按画风需求更改体型。男生的手臂也一样，把手垂下来，手臂的长度基本是到大腿一半多一点的地方。



童话里的少年动态可以体现出少年温柔阳光或是孩子气的一面，结合场景就更准确了。



动态与场景的联想

动态1：背靠着墙侧看，可以画成男生看着身边正在笨拙地吃蛋糕的小妹妹。

动态2：低头看手的站姿，可以画成穿制服看书的少年，站在小书店的窗边，身上披着金色的光斑。

动态3：仰头坐地上，可以画成男生坐在林间小溪边，身边有几条大鱼游过，周围烟雾弥漫的画面。

动态4：低头坐姿，可以画成男生坐在长凳子上拿着一束小野花，背后是一棵樱花树的画面。

第3课



清新可人的服饰

不同的服装打扮可以衬托出画面不同的气氛和主题，就像穿着校服的孩子，是校园主题画作的最好标签。所以童话风的特点就可以由可爱的衣着打扮来体现。童话里的服装有属于童话风独有的气息，同时也能带出人物的性格特点，让整个人物更加有活力。



3.1 绘制一套清新少女风服装

在甜美童话里，通常女生的服装都显得比较可爱，少女服装的风格比较清新，画的时候可以使用更多的特色元素，例如小披风和俏皮的裙摆都能突出清新的感觉。如果在衣服的设计上加上统一的标记和符号，就能给予这个少女一个部落或者归属地的人物特征。

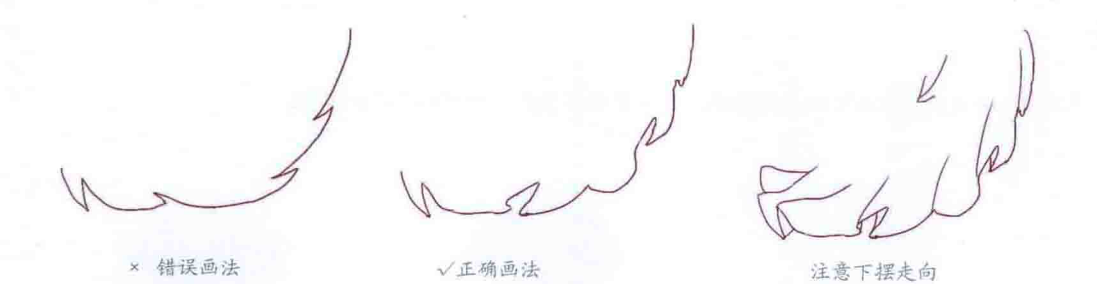
这里我们画一个住在森林小村庄的女生较为日常的打扮。她外穿一件小披肩，里穿一件不过膝盖的连衣裙，头上戴一个粉色小花环，提着小篮子外出探访。



小披肩的造型

这里画的是单色的女生小披肩。小披肩的下摆边沿是卷曲的花边，胸口中间有个小夹子做固定。花边看似散乱，其实还是有规律的，常用的方法就是先决定边沿的卷曲走向，然后就可以很容易地整理好衣服垂下来的皱褶。边沿的走向不要只向同一个方向，那样会显得太死板。画的时候可以放松一点，把边沿随意地左右卷曲一下，看上去自然就可以了。

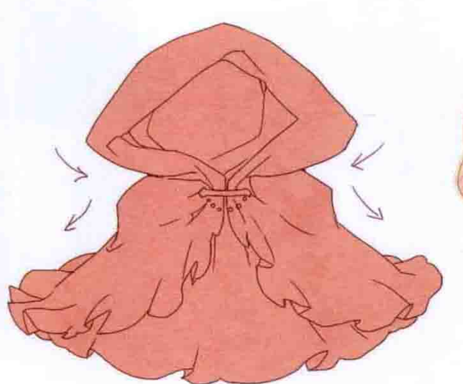
边沿画法



× 错误画法　　✓正确画法　　注意下摆走向



小披肩整体外观



小披肩皱褶方向



小提示

注意小披肩中间束起的地方，皱褶走向如箭头所示。画线稿的时候要下意识地突出走向。



小披肩的侧面（戴上帽子时）



小披肩的侧面（放下帽子时）

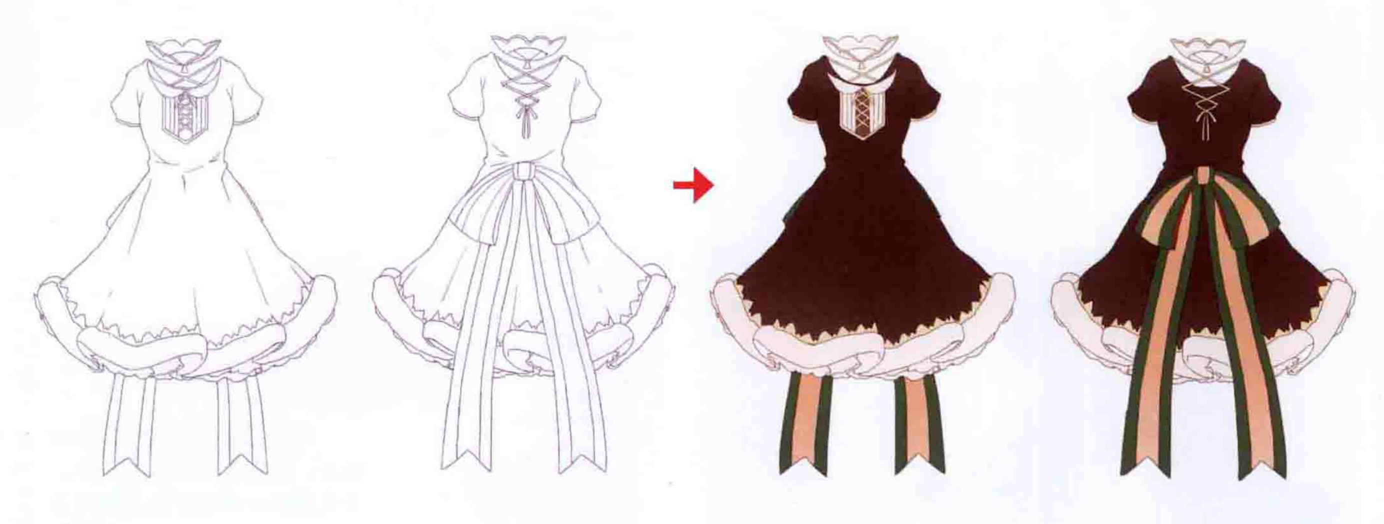
连衣裙的造型

把连衣裙的袖子设定成短款公主袖（公主袖即是蓬起来的袖子），大圆领加小领子。胸前交叉丝带的部分作为整条裙子的中心点，所以可以画些细致的装饰，使连衣裙整体上有重有轻，突出胸前精致的装饰。当然也可以尝试在别的地方加些装饰，也会有不同的效果。裙摆是仿毛质的，质地比较厚，所以垂下来的裙摆皱褶不会太多，而会呈现出明显的大波浪。连衣裙后面主要在腰部放了一个大蝴蝶结，显得俏皮可爱。



小提示

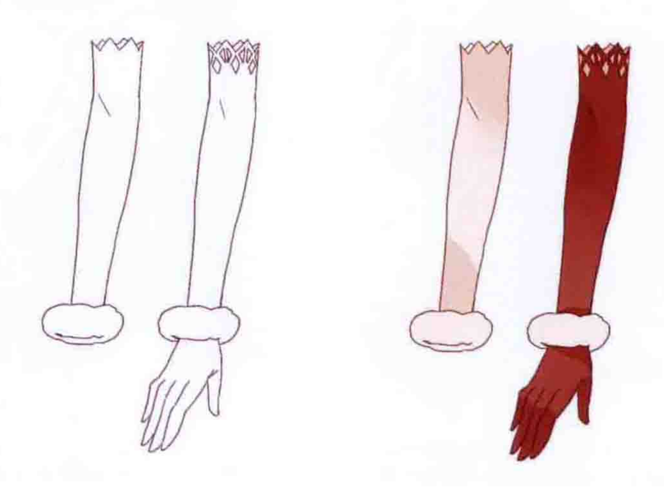
连衣裙的样式可以做一些更改，比如可以变成长款，长裙子可以凸显女孩子的成熟和温柔。





手套的造型

原设计是一个手臂一样长的长套子，可以把手露出来，也可以画成一个完整的手套。完整手套的画法就跟手一样，只要手指部分不要把指甲画出来就可以了。





鞋子的造型

鞋子的画法跟靴子类似，按照脚着地的形态可以画出套在外面的鞋子。脚着地和不着地是不同的，如图1和图2，这两种情况画的时候很容易搞混。如果不是太熟悉透视的角度，可以在家里找一双鞋，观察不同角度，自己练习一下。



小提示

在画鞋子的时候，无论从哪个角度都要考虑好鞋跟的高度，不同高度的鞋跟都会直接影响整只鞋的外观和透视，如图3和图4所示。

脚尖

图1

着地

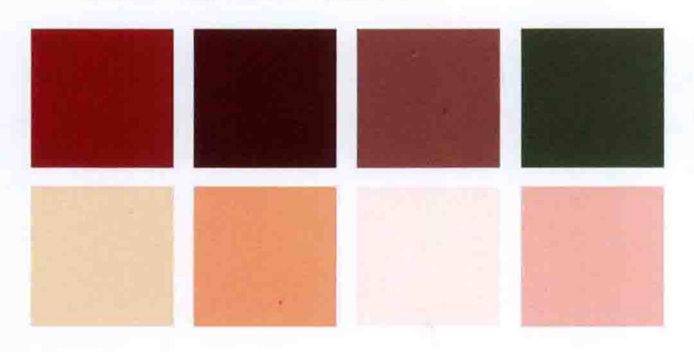
图2

图3

图4

各部分的造型确定好以后，我们开始给衣服整体上色。

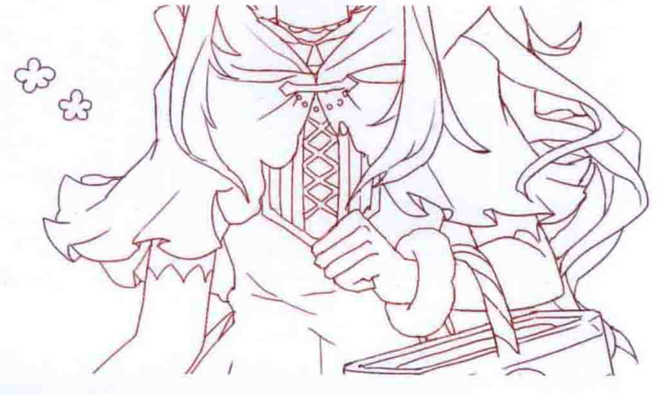
给衣服上色用到的大致色块。



确定大致颜色是决定整体效果重要的第1步，也是学习最基本的色彩搭配要把握的一步。首先在画好的线稿上铺第一层大色，选用的颜色稍多，这里可以用颜色偏暖色系，尽量搭配得和谐。主色选用偏深红色、熟褐色和暖绿色。



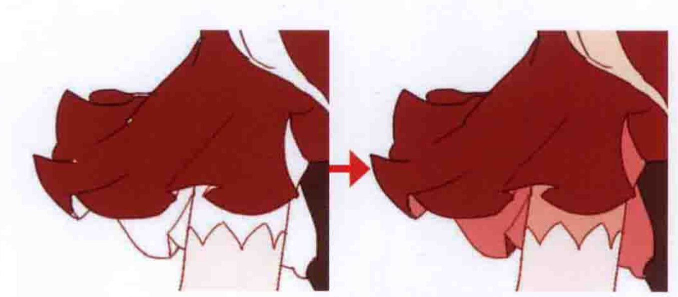
小披肩的上色



1 新建一个图层，混合模式设为“叠加”，将人物线稿用橙色水彩笔轻轻刷一下，使线稿变色。



2 新建图层，混合模式设为“正片叠底”，用魔术棒选中小披肩的主体轮廓，用深红主色填充（连衣裙的具体上色步骤将在后面详解）。



3 填充后有些地方没完全上色，用铅笔画上残留的细节部分。



4 给小披肩的纽扣上色。



5 确定好主体颜色之后，可以画第2层颜色，在第1层颜色的基础上，把衣服皱褶暗部的地方用铅笔加深颜色。注意皱褶的纹理，画出纹理大概的走向。



6 在衣服亮面处用橙黄色水彩笔轻轻涂抹，同时适当地修改皱褶暗部。



7 将衣服皱褶的中心暗部和两旁暗部用浅紫色刷一下，减轻暗部的厚重感。图中的亮红色是叠加图层添加的效果，方法是新建图层，选混合模式为“叠加”，用大红色水彩笔涂抹。



连衣裙主体的上色



1 用魔术棒选中连衣裙的裙身部分。用深棕色填充。



2 用淡黄色水彩笔轻轻涂抹下摆，画出渐变的效果。





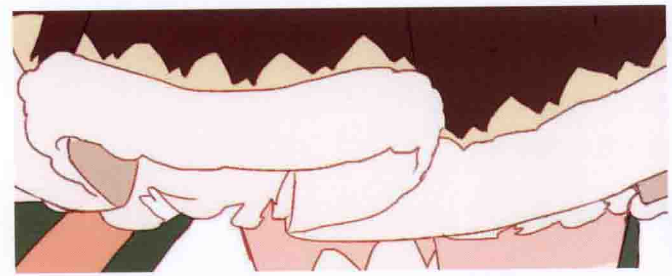
3 在画裙摆暗部的时候可以将铅笔和水彩笔交替使用。之前铅笔只用于绘制线稿，但也可以在上色画裙摆走向时使用。然后用水彩笔做过渡。



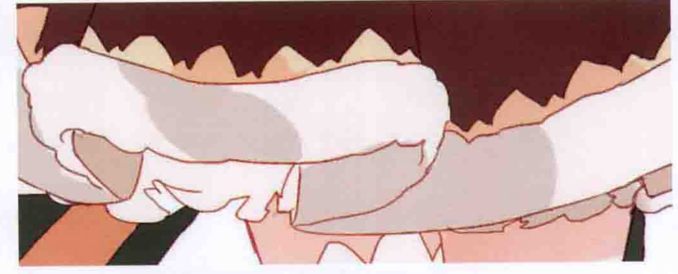
4 最后新建一个图层，选混合模式为“正常”，在上面画上条纹。



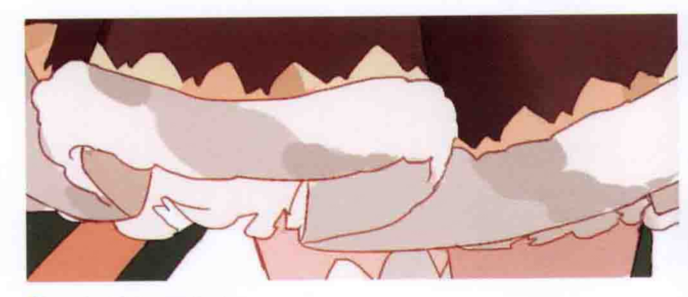
裙摆的上色



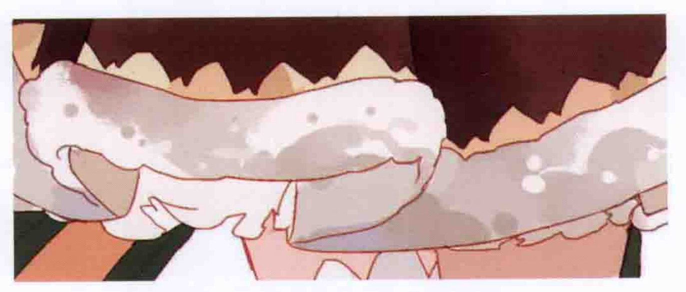
1 用魔术棒选中裙摆的轮廓。用米白色填充。



2 用铅笔画出裙边凹下去的部分。



3 用铅笔加深颜色。



4 结合水彩笔和马克笔涂画。注意毛边的厚度，给毛边加上暗部。



后背蝴蝶结的上色



1 用魔术棒选中蝴蝶结的轮廓，用绿色和橙色填充。



2 用比主色深一些的颜色画暗部，注意在丝带弯曲的起伏处涂画暗部。



3 用亮一点的绿色画丝带下摆的高光，丝带里面的红色部分涂上橙色反光。



4 给蝴蝶结画上条纹装饰。新建图层混合模式选为“线性减淡”，用水彩笔画高光。



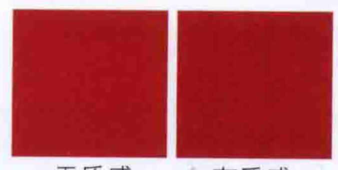
画纸质感添加方法

在Sai左边工具栏里有一栏“画纸质感”，里面有多种画纸样式可供选择。找一个合适的纹理对画面进行添加，这里我们选择“地面”的质感。绘画时可以根据画面的需求调节效果，面板中“倍率”和“强度”数值是改变效果的关键。

画纸质感 地面
倍率 100% 强度 20

倍率：倍率是控制画纸纹理的大小。
强度：强度是控制画纸纹理的深浅。

如下图所示，左边红色块无质感，右边红色块倍率100%，强度20。



画纸质感 地面
倍率 100% 强度 20

无质感　有质感

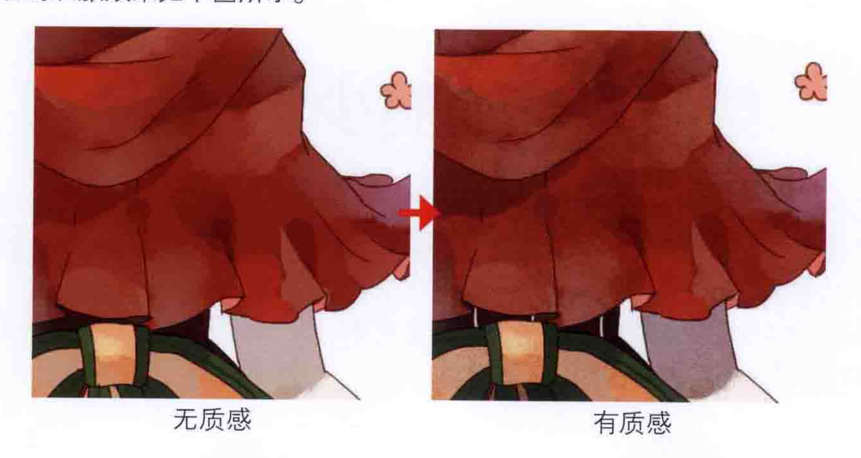
如下图所示，左边红色块无质感，右边红色块倍率138%，强度50。





无质感　有质感

下面尝试用增加画纸质感的方式添加衣服的纹理。在“画纸质感”里选择“地面”的质感，倍率100%，强度20。添加纹理后的衣服效果如下图所示。



无质感　　有质感

整体服装图效果

正面　　背面

3.2 绘制一套清爽少年风服装

在童话里少年的服装一般都比较明朗，给人一种阳光的气息，但同时也不失男生俊俏的一面。服装上也因男生的体格跟女生体格的区别，剪裁也会有不一样的特点。例如，男生外套肩膀的部分会比较有棱角，笔直的衣服更能体现男生落落大方的性格。

这里男生的服装款式是跟女生一个风格的，带有一点皇室气息，但又比较日常。外面穿一件深色短披风，里面穿一套白色的服装，腰上系着长裹布，手里提着手提箱。





短披风的造型

男生穿的是深棕色短披风，外观呈方形的走向。衣服的领子设计为立领，看起来比较有风度，更容易衬托出男性气质。肩膀位置比较方，这样就很容易区别出男女。 因为披风比较垂直，所以下摆皱褶不需要太多，飘起来显得自然就好。人物胸口右侧的胸针能让衣服看起来更加精致，也恰好点缀了纯颜色的披风。





衣服的造型

衣服上身以衬衫为主，下身以修身裤为主。在手臂弯曲的地方，衬衫的皱褶需要注意一下，如图按箭头的指示来理解皱褶的走向。因为衣服穿在人物身上，人物是有体积的，皱褶会按着人体的凹凸体现。





腰间裹布的造型

少年腰间的裹布是打一个结系在腰间的。首先要注意一块布束起来的皱褶走向，原理跟手臂的皱褶有点相似，但不全相同。系在腰间就等于系在一个圆柱体上（如图1所示），所以画的时候要注意中间物体的大小，然后再考虑外面布的厚度。打结的地方就是皱褶的中心点，所有的皱褶走向都是从中心点向外发散的（如图2所示）。





图1

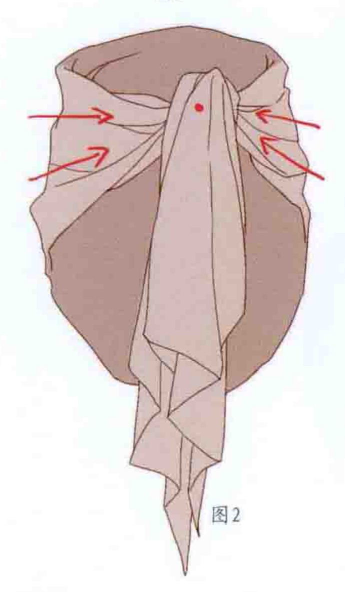


图2

关于打结的两种表现方式

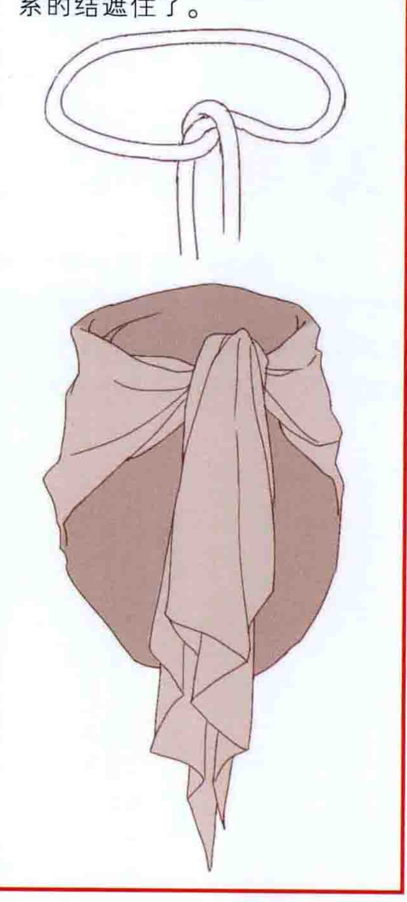
第一种：

根据下图绳子的走向代入裹布画出的形态，就能看见系的结。



第二种：

根据下图绳子的走向代入裹布，画出裹布的形态，它把系的结遮住了。



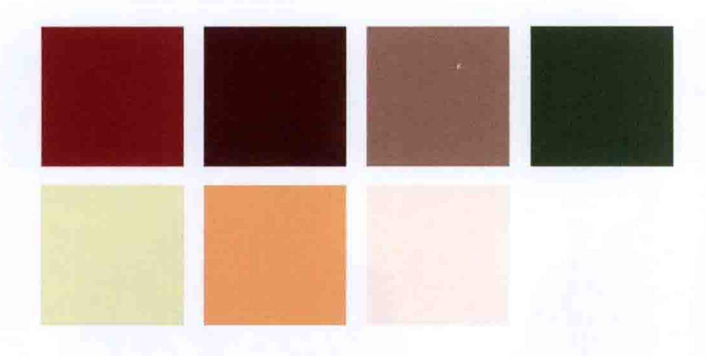


小提示

如果想要画打结的其他表现形式，可以在家里拿一根粗绳来观察绳子打结的走向，然后结合布块或者其他东西来画自己想要的效果。

各部分的造型确定以后，我们开始给衣服整体上色。铺设主色是关键，也是要重点把握的第一步。

给衣服上色用到的大致色块。



男生衣服以偏暖色为主调，根据衣服的搭配，我们可以多次尝试如何使用这些颜色，配出和谐的整体效果。衣服的主色调为深红色、熟褐色和暖绿色。

外套的上色

给外套上色的基本步骤如下所示。



1 新建一个图层，混合模式为“叠加”，在人物的线稿中用橙色水彩笔轻轻刷一下，使线稿变色。



2 新建图层，混合模式为“正片叠底”，用“魔术棒”选中外套区域，用深棕色填充（围巾的具体上色方法后面有详细讲解）。



3 在第一层颜色的基础上，在衣服的下端用橙色水彩笔轻轻刷一下，使衣服有过渡。



4 找到皱褶的地方，在衣服皱褶暗部的地方用铅笔加深颜色。注意皱褶的纹理，用水彩笔画一下暗部的过渡。



5 新建图层，混合模式为“叠加”，在衣服下方用粉红水彩笔轻轻刷一下，使衣服泛粉色。



6 最后用马克笔添加一些小光点。外套上色完成。



围巾的上色



1 用“魔术棒”选中围巾轮廓。主色用深红色填充。



2 在第一层颜色的基础上，在围巾皱褶暗部的地方用铅笔加深颜色，注意皱褶的纹理，画出纹理大概的走向。



3 在围巾亮面处用橙黄色水彩笔轻轻涂抹，同时适当修改皱褶暗部。



4 新建图层，混合模式为“叠加”，在围巾右上方和下方用橙红色水彩笔轻轻刷一下，使围巾带有亮光。



5 最后用马克笔添加一些小光点。围巾完成。



裹布的上色

因为Sai不能像Photoshop那样，能把一张图片直接拖拽到另一张图里加工，所以要在Photoshop中将文件格式保存为Sai格式，才能利用Sai对文件进行加工。





为裹布选择合适的图案，特别的图案可以自己设计，如果想方便点可以在网上搜索一些花纹，然后自己加工。左边为原花纹，因画面需要可以调整为右边的颜色。







1 用“魔术棒”选中裹布轮廓，用浅棕色填充。



2 在第一层颜色的基础上，在裹布皱褶暗部的地方用铅笔加深颜色。注意皱褶的纹理，画出纹理大概的走向。



3 在裹布亮面处用浅黄色水彩笔轻轻涂抹，同时继续刻画皱褶，适当加深皱褶暗部。



4 新建图层，混合模式为“叠加”，在裹布右侧暗部和下方用粉红色水彩笔轻轻刷一下，使裹布带有亮光。



5 在Sai里把画图文件保存为PSD格式，然后放在Photoshop里叠加上已经选好的花纹。



靴子的上色



1 用“魔术棒”选中区域，分别用浅棕色和深棕色填上靴子的颜色。



2 用浅棕色水彩笔刷一下靴子上方。



3 在靴子皱褶的地方画上暗部，在鞋尖的下端用浅色画出厚度。



4 新建图层，混合模式为“叠加”，在靴子上方用粉红色水彩笔轻轻刷一下。

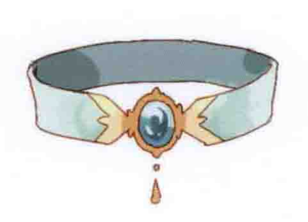


5 最后用马克笔添加一些小光点。靴子的上色完成。



3.3 配饰的处理

配饰是装饰人物的好方式，衣服的搭配能带给人物不同的感觉，而小配饰则起到点缀的作用，加强了不同服饰的特色，人物也会变得更亮眼。图画中的小配饰可以参考现实中的物品去构思，还可以发挥想象，创造出各式各样的配饰。






3.3.1 女生配饰

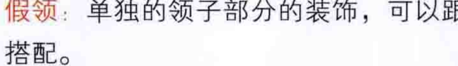
头带：由丝带和蕾丝组成，轻飘飘的质感衬托出少女乖巧的气质。





花边头带：布料卷曲成波浪的形状，三层叠起来效果更明显；适合搭配女仆装或公主裙。



假领：单独的领子部分的装饰，可以跟没有领子的衣服搭配。



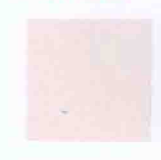

头箍：左边红色的蘑菇头箍，能营造出清新、自然的感觉；右边动物耳朵头箍，可以装成可爱的小猫咪。



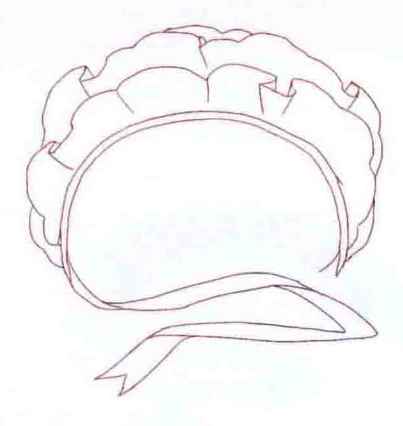


花边头带上色步骤如下。

所用色块







1 绘制头带线稿。



2 用米白色和棕色分别填充花边和丝带的颜色。



3 用铅笔画出花边凹下去的暗部，并画出叠在一起被遮挡的部分。



4 用水彩笔涂抹过渡阴影部分。



5 新建一个图层，选择混合模式为“正常”，用粉红色铅笔画花边。

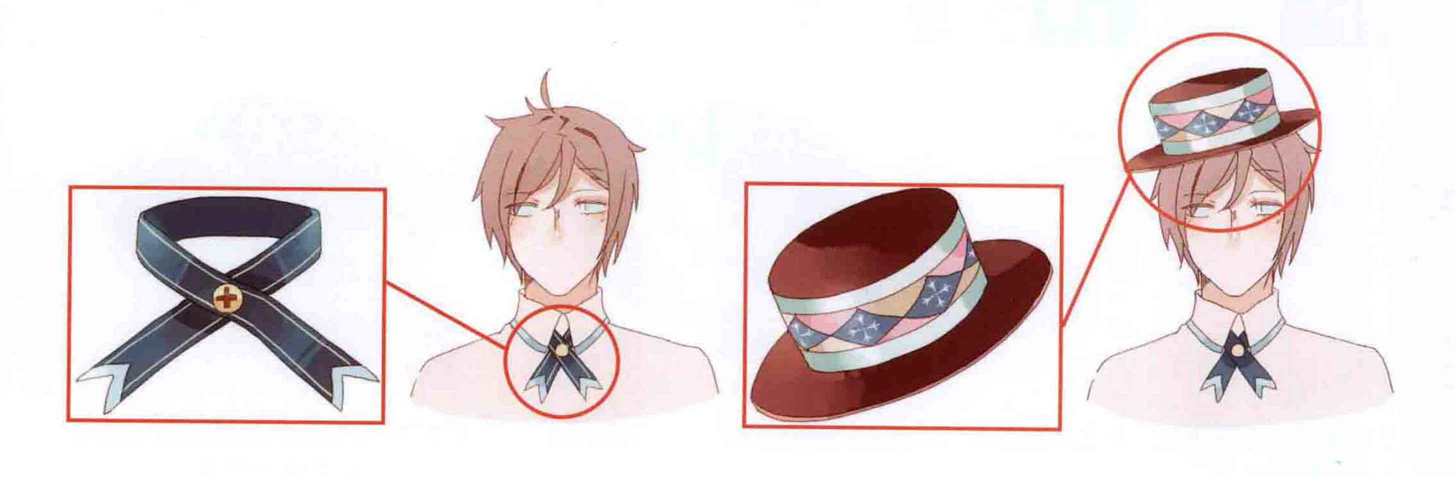


6 最后新建图层，混合模式设为“线性减淡”。用水彩笔画出高光。花边头带完成。

3.3.2 男生配饰

领带：用于衬托领子的丝带，蓝色带条纹的领带适用于学院风的打扮。

爵士帽：爵士帽是带有一点异国风情的帽子，可以在上面加点图案装饰，会显得更有趣。



围巾：围巾除了能起到保暖的作用，同时还有装饰的用途。

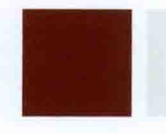


披肩：比围巾宽大，根据不同的长度或系法，可以打造出不同的造型；披肩可以围在肩膀上，然后在左肩别上一个小装饰做固定，这是一种很好的搭配。

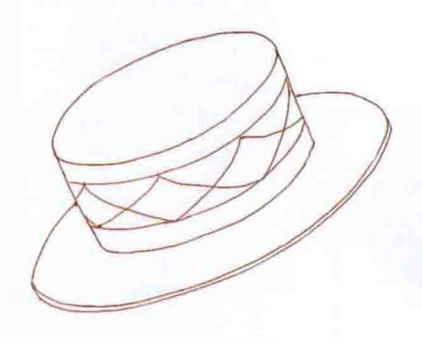


爵士帽上色步骤如下。

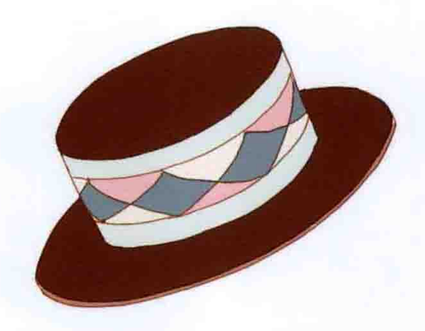
所用色块



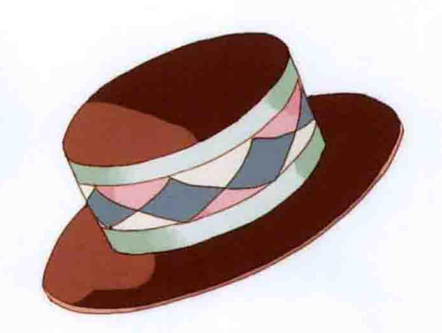




1 在帽子线稿的基础上上色，注意画上帽边的厚度。



2 按照色块给帽子填上第一层颜色。



3 在帽边和帽顶用浅棕色铅笔画亮面。给蓝色边条涂上暗部。



4 用水彩笔做过渡。用铅笔调整帽子花纹的明暗。



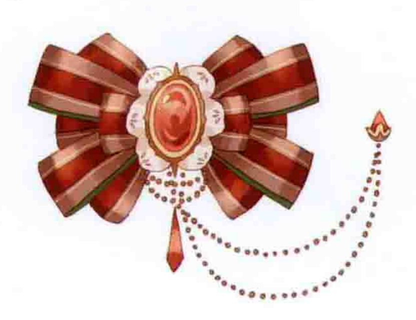
5 新建图层，混合模式为“线性减淡”，用水彩笔画帽子左侧花纹处和帽边的反光。



6 用铅笔在蓝色菱形里加图案。帽子上色完成。



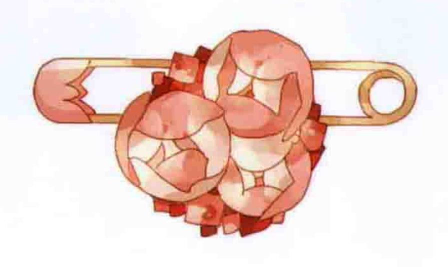
其他配饰



蝴蝶结宝石胸针



古典花纹方形别针



蔷薇花红水晶别针



3.4 四季服装设计

3.4.1 少女的四季服装

少女的日常服装分很多种，不同的搭配可以构成不同的整体效果。但一套衣服中的纹理和装饰却可以相同，达到整体一致的效果。甜美的服装可以在颜色和剪裁上有所体现。童话里的服装风格可以有偏王国、公主的感觉，也可以有田园农庄朴实的感觉，这些都可以体现出甜美的气息。

这里设计了4个季节的服装，春、夏、秋、冬，各自都有各自的特点。当然要想画什么样的衣服也可以自己设计啦。

春：春天的服装以长袖薄衣服为主，蓝红色的搭配有点马戏团的味道，同时也能突出少女俏皮可爱的感觉；袜子可以设计成一长一短的搭配，显得更有特色，在这里我们设计成长短一致的大众样式；另加的蓝白小短裙和靴子也可以搭配出不同的效果哦。





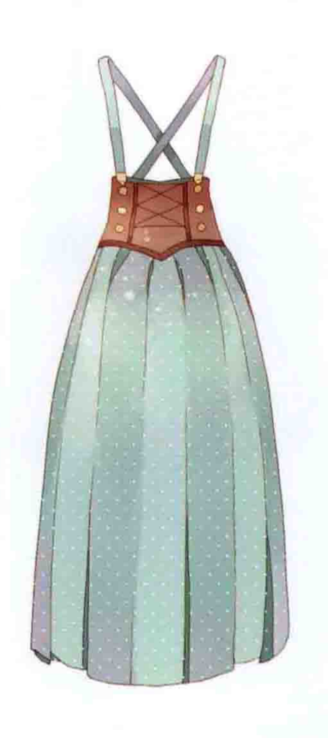


夏：夏天浅色的裙子可以突出清爽的感觉，七分短裤会有点邻家女孩的味道，双辫子的发型能让女孩子有可爱亲切的感觉；夏天外出还可以披上一件白色的小外套，鞋子以暖色系为主，款式选择很多，只要突出可爱风即可。



秋：秋天的衣服可以选用深颜色，以暖色调为主，这样的选色可以突出女孩自然清新的感觉；秋风初起的天气可以加上一条围巾让服装更有季节的色彩；里面的吊带裙换成另一种颜色会别有一番风味；再搭配同色系的怀旧复古挎包，效果会更好。







冬：为了搭配冬天的气氛，衣服可以配上毛茸茸的元素，增加暖和的感觉。

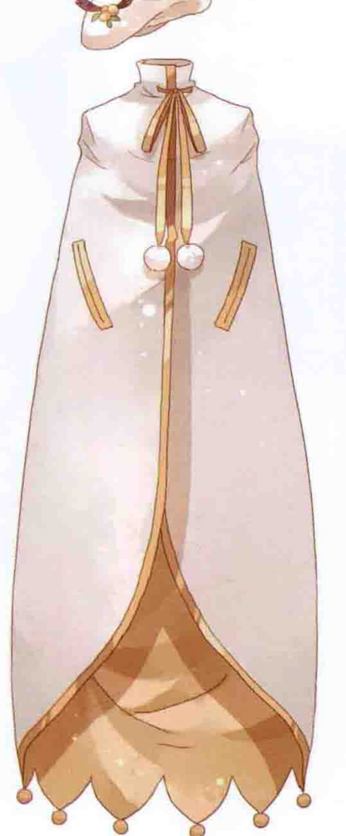




暗红色的大衣配上白色的宽大毛领，既突出暖和的特点又增加了画面的冲击力，同时白色的宽大毛领还可以设为浅棕色，与整体服装在同一色系即可。



最后搭配暗红色带白色毛边的手套，在款式与颜色与大衣搭配。



白色披风领子上的蝴蝶结和毛球有着童话公主般的感觉，同时白色和黄色最能体现出这种味道。如果加上一些金属反光的质感也能增加这种感觉。白色披风搭配上小毛球可以凸显出可爱，黄色丝带略带反光会使衣服更加亮丽。

3.4.2 少年的四季服装

童话少年的服装可以偏向国王、王子或者清爽男孩的感觉，外套或者披肩的整体搭配能体现出服装整体的风格。相比于少女，少年的服装颜色会沉稳一点，当然可以因画面需求而改变。

春：少年春天服装颜色搭配可以丰富一点，这样会显得活泼开朗，蓝色和红色的搭配比较醒目。



下装短裤

夏：纯色的衣服更能体现夏天的气氛，长裤能显出内敛的一面，换成短裤的话可以更显活泼；方形银色手镯适合男生佩戴，起到装饰作用但又不会太做作。



银色手镯

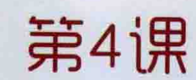
秋：秋天给人以童话般的感觉，秋叶落下之际便是童话的开始之时，童话里当然不可缺少绅士的王子，所以这里画了一套有绅士味道的燕尾服；衣服的主色调为深蓝色、金色和红色，深蓝色燕尾外套，内搭金色的马甲，领子上系欧式领结，整体有种王子的高贵感。



冬：在冬天寒冷的气温下可以尝试画披风，冬天人们首先想到的是雪，所以衣服的主色为白色，可以系一条蓝丝带做点缀；与衣服的样式相对应的靴子、手提箱和手套可以跟衣服做一个很好的搭配，只要色调统一就可以了。

图片欣赏







可爱小物件

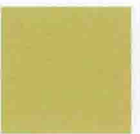
一张可爱的插画，当然少不了可爱的小物件来搭配，虽然说小物件看起来只是放在角落，但却是画面中很重要的配角，不仅增强了画面氛围，还能使画面变得更丰富。小物件看上去好像很繁杂，其实画起来并不难，不同的材质也可以用同样的画法表达出来。

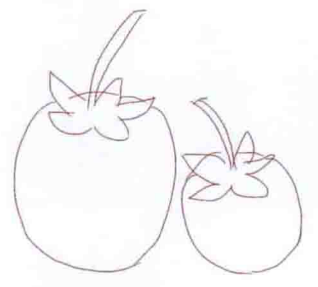
以下选取了桑子、苹果、花束、小皇冠和蛋糕5种小物件来详细介绍。

4.1 桑子与苹果

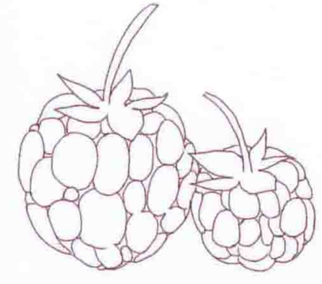
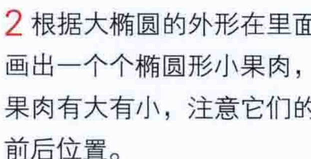
桑子是一种多年生的灌木，外表看上去好像很多个小球堆在一起，但这种密集的东西并不难画，只要整体来处理就很容易。

画桑子用到的大致色块。

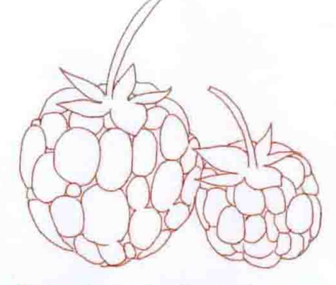



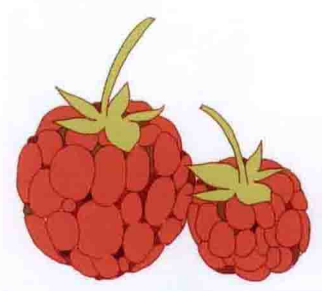
1 先画出叶子和果实的大概轮廓。

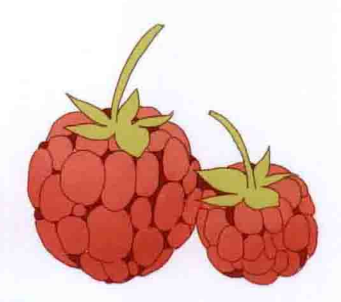
2 根据大椭圆的外形在里面画出一个个椭圆形小果肉，果肉有大有小，注意它们的前后位置。



3 新建混合模式为“覆盖”的图层，将叶子部分涂上绿色，果子部分涂上红色。



4 利用3个主色给果子填上颜色，果肉缝隙可以涂上较深的颜色。



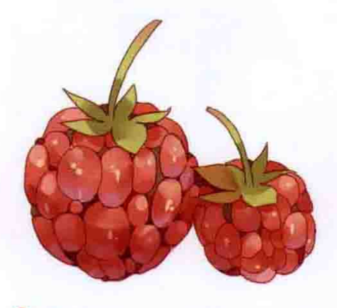
5 选中红色果肉，用黄橙色水彩笔在果子上端轻轻刷一下。



6 在上一步底色的基础上，按步骤5小果肉上的颜色用铅笔慢慢点上小点，果肉上方点黄橙色，下方点浅紫色，侧面点深红色，顶上的叶子画上深绿阴影。



7 用红色水彩笔轻轻晕染，在适当过渡的同时调整颜色，有些颜色晕开了就会变淡，因此随时要再加深变淡的颜色。



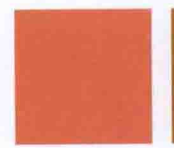
8 给果子点上高光。果子下方加上暗部，新建混合模式为“正片叠底”的图层，在上面涂上浅紫色，使暗部沉下去。被遮挡的地方都加上阴影。

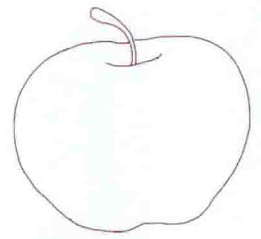


9 新建图层，混合模式为“正片叠底”，在果子的下端用玫红色水彩笔轻轻刷一下，使果子有剔透的感觉。新建“线性减淡”图层，在果子的上端用浅黄色水彩笔轻轻刷一下，加大了光感，加强了剔透的质感。桑子完成。

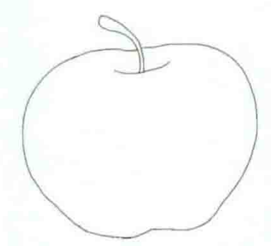
苹果可以说是最需要把握的水果了。了解苹果的画法后，其他类似的水果也就基本能掌握啦，下面我们学习苹果的画法。

画苹果用到的大致色块。

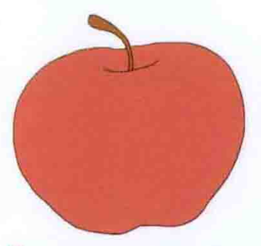


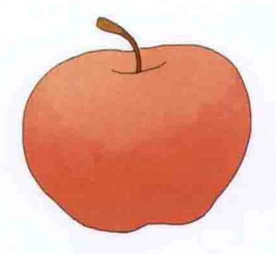
1 画出苹果的外形线稿。线条可以画得松弛一点。



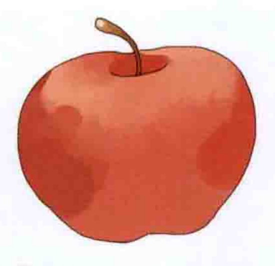
2 新建混合模式为“覆盖”的图层，用绿色刷一下线稿，使线稿呈现绿色。



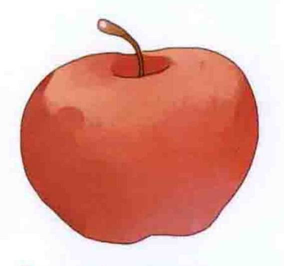
3 用两个主色给苹果填色。



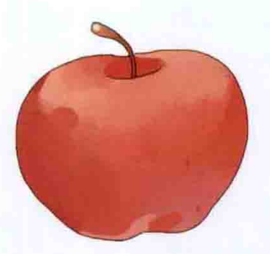
4 选中苹果红色色块，用橙黄色水彩笔轻轻刷一下苹果的上方，让苹果有个亮面。



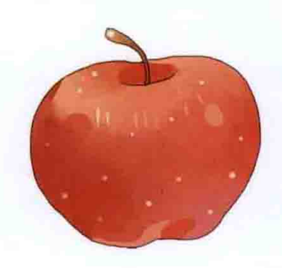
5 先用暗一点的红色铅笔在左右两侧画暗部，苹果顶部凹进去的地方涂暗红色阴影。



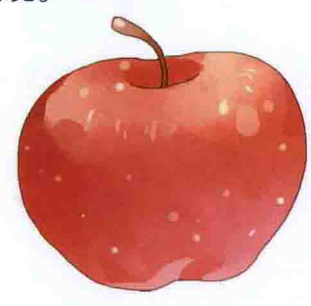
6 用水彩笔给苹果两侧作过渡，然后用浅紫色水彩笔轻轻刷苹果下方，使苹果带点透光的感觉。



7 如图用铅笔画苹果底部，画出凹进去的感觉。



8 适当调整苹果的颜色，再加深一下苹果左侧部分，明暗交界线的地方是苹果暗部颜色最深的地方。然后用黄色给苹果点上纹理和高光。



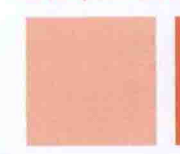
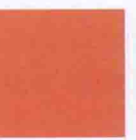
9 新建图层，混合模式设为“正片叠底”，在苹果的下端用玫红色水彩笔轻轻刷一下。新建图层，混合模式设为“线性减淡”，在苹果的右上部用浅黄色水彩笔轻轻刷一下，加一点光感。苹果完成。



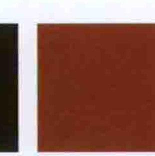
4.2 花束

花束在童话里常常会出现，或出现在少女的手中，或出现在小丛林中，或出现在小屋窗边，它起到了烘托温馨气氛的效果，下面我们学习花束的画法。

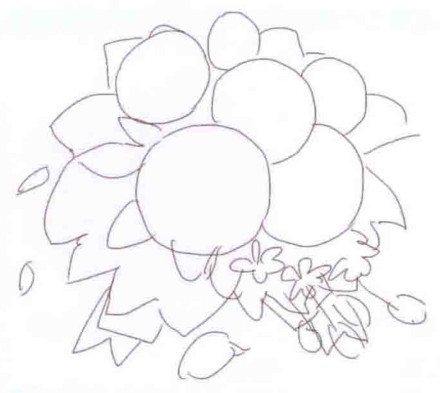
画花束用到的大致色块。









1 先画出花束的大概位置，最前面的圆圈就是开始着手画的花朵，以最前的花朵为中心继续构思并延伸旁边的叶子。



2 在步骤1的基础上画出花束的具体线稿，注意每朵花的姿态要搭配得协调。同样根据中间的花朵慢慢画出旁边的小花和叶子，下面加一个蝴蝶结把它们束起来。



3 新建图层，混合模式设为“覆盖”，用玫红色水彩笔大概刷一下花束，使线稿变色。



4 用8个主色分别给花束填上颜色，缝隙填最深的绿色。



5 在花瓣的边缘处用淡黄色水彩笔轻轻刷一下亮面，叶子的叶尖处也刷一点黄色做亮面，叶子末端稍稍刷一点浅棕色渐变，这样会有树木的自然感。



6 接着用较深的粉红画花瓣的暗面，加强花朵的立体感，处理好暗面跟亮面的关系让花瓣看起来更加自然。叶子也加深一下暗部以增强立体感。



7 调整颜色，用淡黄色提亮最前方花朵的花瓣，在花束上画一些小点做点缀。再用浅紫色刷一下略暗的地方。叶子跟花朵一样进行调整。



8 新建图层，混合模式设为“叠加”，在花束的4边用玫红色水彩笔轻轻刷一下。新建图层，混合模式设为“线性减淡”，在花瓣上用浅黄色水彩笔轻轻刷一下，加一点光感。



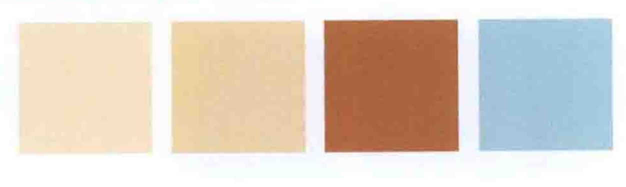
9 最后给花束正片叠底一层浅紫色，画出花与叶之间的阴影，使前后关系更加明显。花束完成。

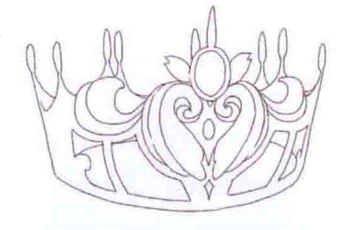


4.3 小皇冠

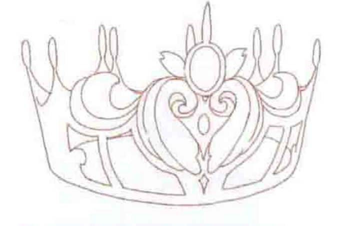
小皇冠那样金闪闪的东西最适合童话故事里的小公主了，它起到了装饰画面主要人物的作用。该如何体现金属的质感呢？以下就来说一说步骤。

画小皇冠用到的大致色块。

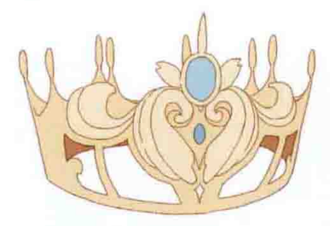




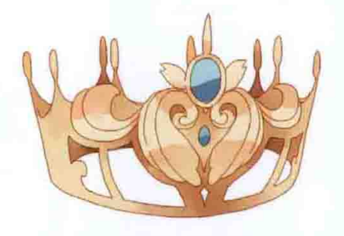
1 画出皇冠外形的线稿，类似欧式风格。



2 新建图层，混合模式设为“覆盖”，用土黄色大概刷一下皇冠的线稿。



3 用4个主色给皇冠填色。



4 金色皇冠的颜色基本由黄色、橙色和棕色来涂画。适当使用水彩笔作过渡。

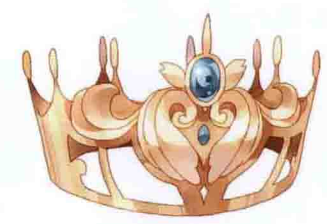




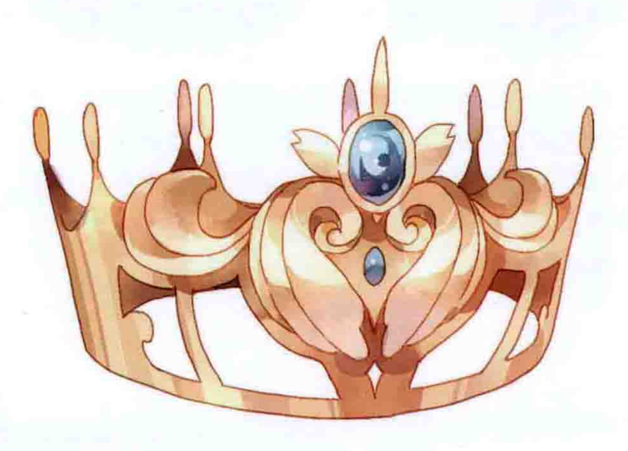
5 对皇冠的前端花纹进行修饰，按照花纹的走向修正阴影走向。皇冠侧面环状的反光按照右边画图纹的方法来画。



6 继续刻画阴影走向，用浅棕色加深花纹明暗分界线边缘，可以使皇冠更有金属的效果。



7 新建一个混合模式为“线性减淡”的图层，在皇冠上用浅黄色水彩笔轻刷凸起部分以加强光感。



8 新建图层，混合模式设为“正片叠底”，在皇冠花纹的下方和蓝宝石下方，用玫红色水彩笔轻轻刷一下。皇冠完成。

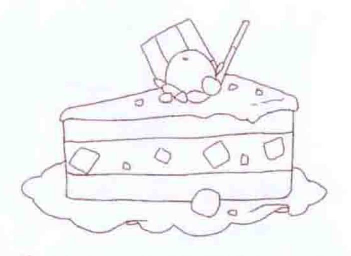


4.4 蛋糕

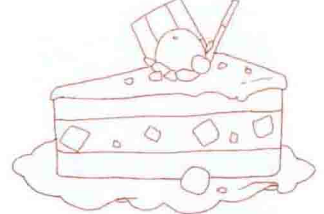
蛋糕是童话故事里的可爱装饰物，色彩缤纷的颜色，让人感到很好吃的样子，使画面有种甜甜的感觉。下面我们学习蛋糕的画法。

画蛋糕用到的大致色块。





1 画出三角形蛋糕外形的线稿。蛋糕下面加个花边纸垫。



2 新建图层，混合模式设为"正常"，用橙色在此图层上大概刷一下蛋糕的线稿。



3 用7个主色给蛋糕填色。



4 用铅笔给蛋糕各个部分加上暗部色块，在主色的基础上取较深一点的颜色。给红色果子画上色块。



5 用水彩笔给暗部色块做过渡。



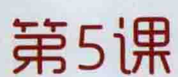
6 在蛋糕右侧棕色暗部用浅紫色水彩笔轻轻刷一下，使暗部通透一点。在棕色蛋糕上点上小点做装饰。



7 新建一个混合模式为"线性减淡"的图层，在果子和旁边绿色装饰上用浅黄色水彩笔轻轻刷一下，增加高光。



8 在步骤7所建图层上"正片叠底"一层浅紫色，在蛋糕右角加上阴影。蛋糕完成。





绘制完整的甜美童话风插画

童话世界在我们的想象中是什么样的呢？也许是跟着一群小鸟在空中飞翔，也许是在小溪里看见夜间出没的小鱼仙在嬉戏。每当联想到这些小细节就会有冲动把画面画出来。不要担心自己的画笔画得笨拙，只要用心去画，相信下一张画出来的就是你想要的感觉。那么我们现在就开始画一张完整的甜美童话风插画吧。



5.1 杨梅

5.1.1 构思与创意

童话总是比较梦幻的，但是也有贴近生活的。这幅图我们就选择了画比较贴近生活的主题，画面描绘了在明媚的山坡上摘杨梅吃的一群学生。主体物是前端的两个人物，两个人物左手边是一丛杨梅树，左上角还有两个人物和一只动物，主体人物背后是小山坡和一片云。这样构图的思路是，想让画面的右下角有细致的地方，左上角有留白的地方，恰当地把空间分配好，让画面看起来比较协调。

构图



素材参考

在网上找一些杨梅树的图片资料，以便画线稿时参考。





5.1.2 人物与背景结合的线稿

我们利用构图图层进行线稿的绘制，首先降低构图图层的透明度，接着开始细致描画画面。线稿的图层可以分为3层，如图所示，有红线、绿线和蓝线，红线的人物是第1层也是先画的部分，然后在第2层沿着人物的边界延展画出旁边绿线的杨梅树，第3层画后面的云和地面线。

线稿选用的笔刷是笔（笔头选用形状是：自动铅笔），最大直径为0.7。

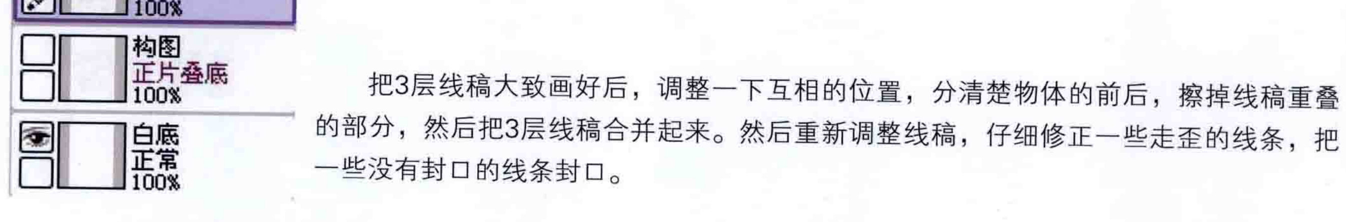
第3层

第2层

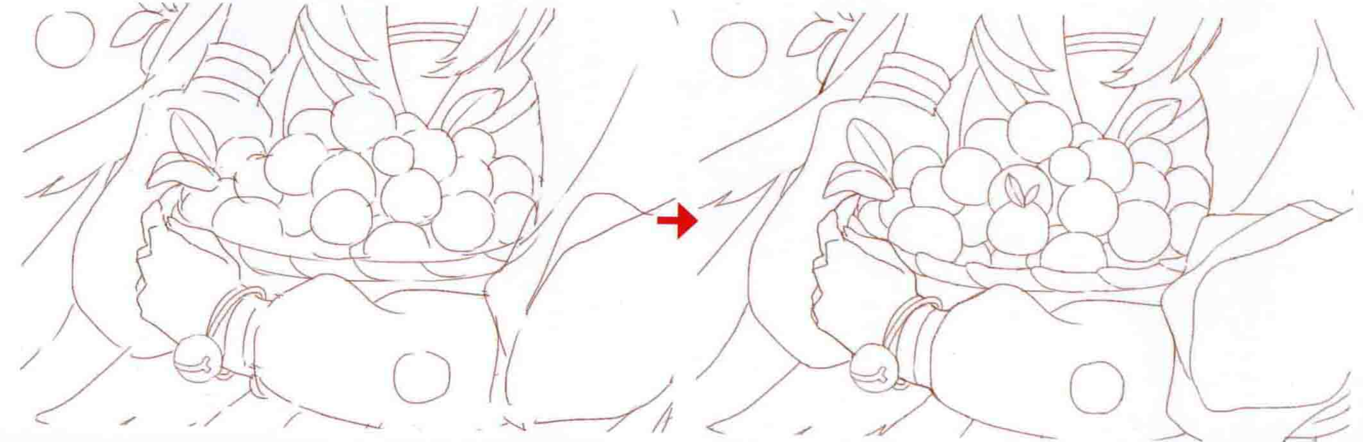
第1层

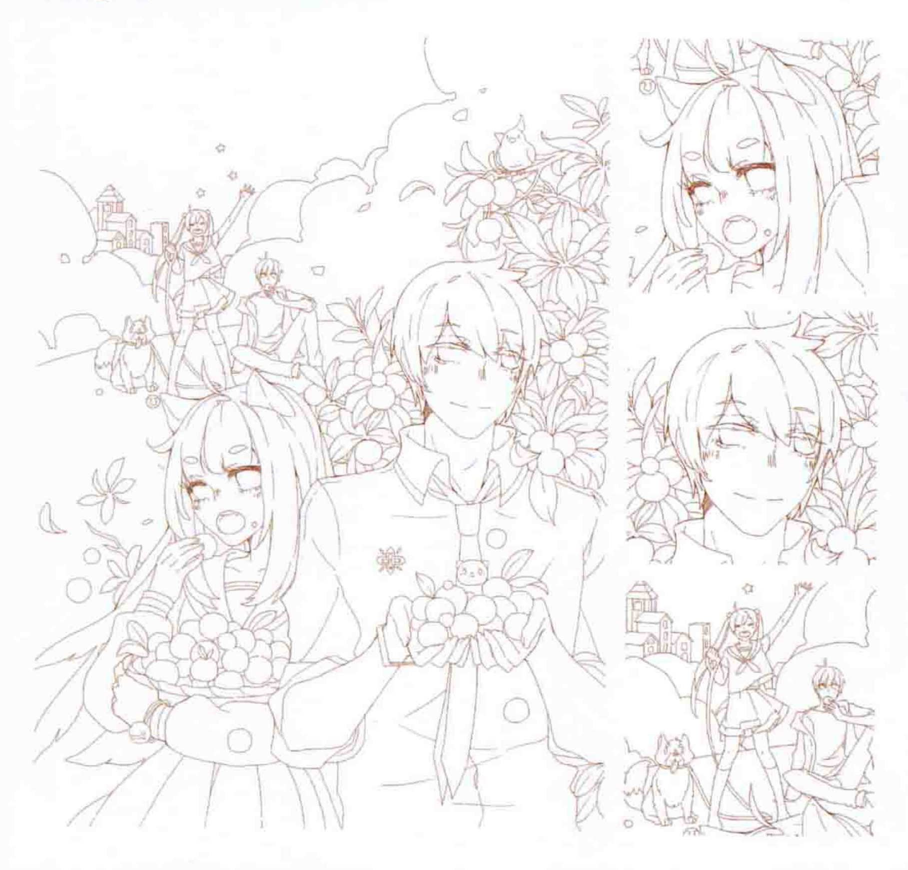
人物与背景结合的线稿

图层排序如下



把3层线稿大致画好后，调整一下互相的位置，分清楚物体的前后，擦掉线稿重叠的部分，然后把3层线稿合并起来。然后重新调整线稿，仔细修正一些走歪的线条，把一些没有封口的线条封口。





关于画面人物

画面主人物由1男1女组成，两人看上去是好朋友。后面是在打招呼的女生和坐地上的男生，4人给人的感觉类似学校组织外出郊游的场面。

在描画人物的时候，可以刻画一些能体现人物外表的特色点。女生头上长着猫耳，在忙着吃杨梅。男生捧着杨梅表情亲切。女生服装就是参考日本的水手服来描画的，男生的右胸口上有个校徽。

人物的动态画得轻松一点，带出一些愉悦的气氛。

5.1.3 给前景上色

线稿变色



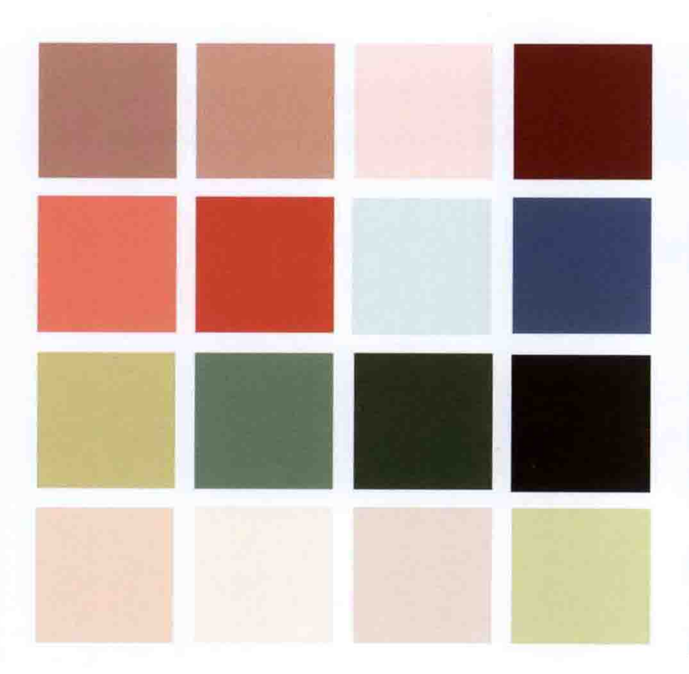


变色前

变色后

在线稿上方新建图层，混合模式设为“覆盖”。用橙色水彩笔刷一下，改变线稿颜色。





色彩配搭

左边是图中将会用到的色块，取色的时候我们可以下意识地把画面颜色整理成3到4个主色调，例如深红和橙色归为一个色调。如果色调太多的话画面就会显得乱，很难有和谐美。主色调指的就是占画面大比例的色块。这张画的主色调就是红色、绿色、蓝色、棕色。

如右图所示，新建3个图层分别命名为“1层颜色”、“2层颜色”、“3层颜色”，用于铺设主色调。

图层顺序

3层颜色 正片叠底 100%
2层颜色 正片叠底 100%
1层颜色 正片叠底 100%
线稿变色 覆盖 100%
线稿 正常 100%
构图 正片叠底 100%
白底 正常 100%

给画面铺大色块

给画面填上色块，过程中可以先细化一下某些部分，找到填颜色的感觉，然后继续往下填色。



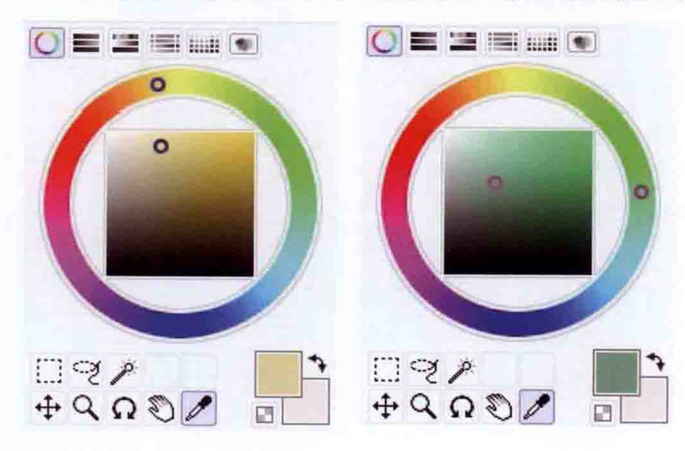


大色块铺设完成

杨梅树的颜色整理

给画面填色的期间，同时铺设人物右边杨梅树的颜色。在作画期间，由于要考虑画面最终的效果，常常会给画面作修改。或者先画某一部分，让自己的脑中有点颜色的感觉，接着就可以很顺利地画下去了。杨梅树是画面的第3个重要部分，所以保证色调的和谐也是很重要的。

首先由选色开始，绿色的色系可以在偏黄绿和偏蓝绿的范围里选择。





1 确定偏蓝的绿色为树丛的主调，所以先铺上绿色。



2 因为叶子的旁边是杨梅，叶子会染上杨梅的橙红色，所以用橙红色的水彩笔轻轻刷叶子的内端部分。



3 叶子向外的叶尖颜色显得深一点，用深绿的水彩笔涂抹叶尖。



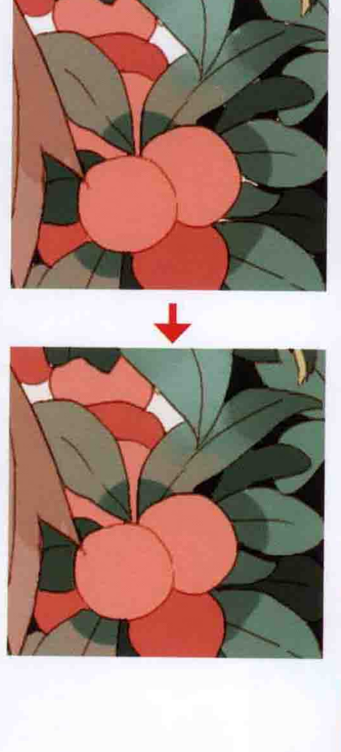
4 加深叶尖的颜色，画出被杨梅遮挡的叶子暗部，用深绿色把后一层的叶子涂上。选出部分叶子涂上黄绿色。



5 上方的一撮叶子的叶尖刷一层浅绿做提亮效果。可以分开同色系叶子间的前后关系。



6 取接近黑色的绿色选择性地填上剩下的空白位置。





7 用铅笔涂上没填充颜色的白缝隙。

人物头部的刻画

根据第2课的头部刻画方法，可以按以下步骤完成。

女生头部的刻画









小提示

注意女生头上猫耳的画法，颜色跟头发一样，可以用颜色的过渡把耳朵和头发连接起来。

男生头部的刻画

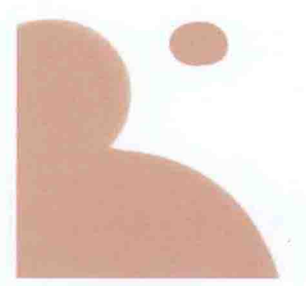




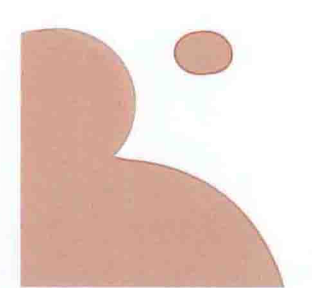
衣服上色技巧

在Sai软件里有很多特别的功能，其中包括“水彩边界”的效果，这个功能可以使颜色边缘加深，是种仿现实手绘水彩的边缘效果，在某些需要的地方我们可以结合运用。下面介绍“水彩边界”的效果。

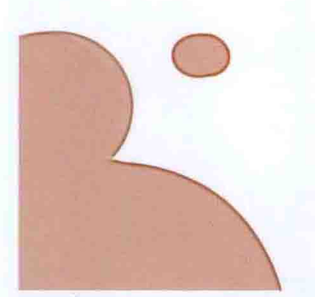
在“画纸质感”下可以发现“画材效果”这一栏画材效果【无效果】。按右边的下三角按钮，可以找到“水彩边界”。以下是几个效果对比。



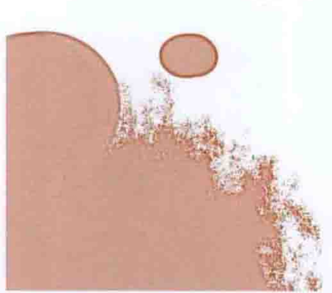
无添加效果



添加“水彩边界”程度3



添加“水彩边界”程度6



添加“水彩边界”程度6

把“水彩边界”的效果运用到衣服的上色，白衬衫可以按照如下图所示方法绘制。



1 选中空白色块。



2 用铅笔涂上衣服的颜色，适当留出空白地方。



3 添加“水彩边界”程度3，适当用水彩笔涂抹色块边缘。



4 画出衣服暗部。



5 加深衣服暗部。

这节在衣服的绘画中只有白衬衫用到以上的“水彩边界”效果，衣服的其他区域都可以按照平常的画法，接着把人物的服装都大致刻画一下，保证画面同步上色。



画好前面两个人物的同时把后面的人物服装也调整一下。为了使画面的颜色同步进行，现在可以开始着手处理背景了。



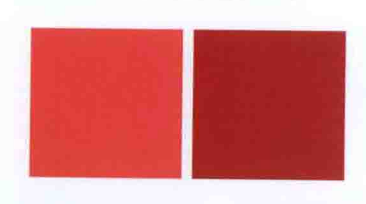


调整画面颜色：

把杨梅的颜色变成类似大红，这样可以让杨梅更加鲜艳，同时跟人物颜色拉开距离。

红色的杨梅

更改后的杨梅颜色如下。





分开人物与背景

1 新建一个混合模式为“正常”的图层，用浅蓝色铅笔给人物画上边缘，把人物和背景分开。



2 同时整理后面两人的颜色。



5.1.4 给背景上色



1 给天空铺上浅蓝色，在中间用橡皮擦出一块空白。



2 选中天空区域给天空稍稍刷一点淡黄色，然后取消选区，用蓝色水彩笔在天空拉出类似云的形状的笔触。如果涂到靠边的地方怕颜色会涂出去，就重新选中天空区域继续涂抹。注意天空与云雾要放在不同的图层。



3 云雾也适当用橡皮擦出空白，给图层添加“水彩边界”程度3效果，适当地用水彩笔涂抹色块加深云雾边缘。







4 最后修饰。新建一个图层，给图层添加“水彩边界”程度3，用蓝色水彩笔加深天空。

给山坡上的草地上色





5.1.5 效果整理

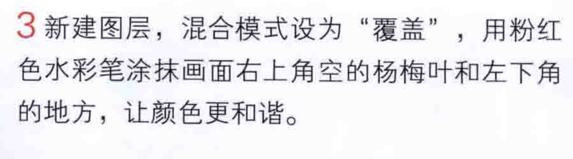
最后给整个画面添加效果，在之前色彩图层的上面新建图层，选择不同的图层添加相应的效果。



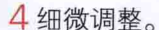
1 新建图层，混合模式设为“线性减淡”，给杨梅和叶子画上反光。



2 新建图层，混合模式设为“正片叠底”，给人物暗部画上阴影。



3 新建图层，混合模式设为“覆盖”，用粉红色水彩笔涂抹画面右上角空的杨梅叶和左下角的地方，让颜色更和谐。



4 细微调整。





用Sai保存为PSD格式文件，放入Photoshop用加深工具给局部加深。



在Photoshop中保存为jpg格式文件，再放入Sai里，给整张图添加画纸质感。选“地面”倍率为100%，强度为20。

画纸质感 地面

倍率 100% 强度 20

这张图就完成了！





5.2 雪夜的兔子

5.2.1 构思与创意

冬天白茫茫的雪地往往会让人有无数的遐想，在软乎乎的雪地里会不会跳出几个小精灵来玩耍呢？所以我想画一个在雪夜里偶遇小兔子的场景，在深蓝色的夜空下，兔子们在林间出现，一只小兔子给右边的男孩送上包裹。画面主体物是小男孩，左边有4只兔子，背景定为林间雪地，雪地上有一片小树林。这样构图的思路是，让人物成为重点压住画面，其他的都是辅助元素，使画面整体看有重点，仔细看又有细节。

在网上找一些花和树干的图片资料，选择需要的形态和颜色，以便在画线稿时参考。









5.2.2 人物与背景结合的线稿

降低构图图层的透明度，接着开始细致描绘画面，线稿的图层可以分为红线、绿线和蓝线3层。红线的人物和物体是先画的部分即第1层，绿线是第2层的云烟，最后第3层画后面的雪地和树干。因为考虑到雪夜是偏蓝色的，所以用蓝色笔来画线稿。

线稿选用的笔刷是：笔（笔头选用形状是：自动铅笔），最大直径为0.7。

第2层

第1层

第3层

线稿草图

线稿如下图分为3层

第1层　　第2层　　第3层

接着擦掉线稿重叠的地方，细修完整线稿。

关于画面元素

画面是由右边的女孩子和左边的4只兔子组成的。左边的3只兔子在一旁围观，前面的1只兔子把包裹递给女孩，感觉是兔子要给女孩子一份神秘的礼物。

可以想象出女孩子在冬天里穿一件厚大衣，围着一条红色的围巾。而兔子呢，可以把它们拟人化，以一种梦幻的方式出现，伴随烟雾、花朵，踏着透光小圆块由远到近分布。在雪夜中出现的兔子有着闪亮发光的感觉。

兔子旁边可以多添加一些有趣的小东西。

5.2.3 给前景上色

线稿变色

图层叠加

在线稿上方新建图层，混合模式设为“覆盖”，用橙色水彩笔在画面局部用笔刷一下，改变线稿颜色。



变色前



变色后



变色后的线稿





色彩配搭

为了使颜色搭配和谐，画面的不同地方可以用同一个色系做对应，那么颜色就不会显得多而乱。颜色搭配不要怕麻烦，多试几种颜色或许就能找到想要的感觉。

图层顺序





给画面铺大色块

因为左边的物体比较碎，为了避免左边的物体颜色跟雪地的颜色夹杂在一起致使细化的时候产生混乱，雪地的颜色暂时不填，先整理已铺色的物体，等到适当的时候再给雪地上色。

注意左边的蓝色小圆块，填色的时候要区分前后关系，前面的圆块填上浅蓝色，后面的圆块填略深的蓝色。色块的分布要注意调整，在画画的时候，如果填的颜色不和谐，可以多试几次配色。

人物的颜色细化

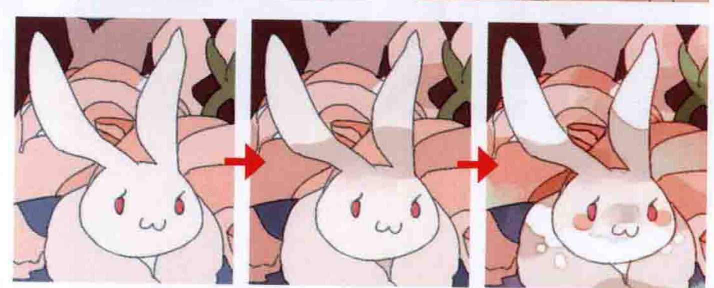
根据第2课的头部刻画方法，可以按以下的步骤绘制。

女孩头部



兔子头部

注意耳朵处和头下方用橡皮擦掉留白，添加“水彩边界”程度3效果。



女孩衣服



1 用浅棕色填充大衣，用橙红色填充围巾。



2 用暗一点的橙红色画上围巾的暗部，注意围巾折痕的走向，稍暗的地方用浅紫色水彩笔刷一下，大衣皱褶也画上暗部，用水彩笔做过渡。

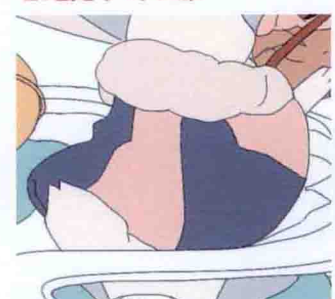


3 因为受环境色的影响，围巾会染上一点浅蓝色。再加深一下大衣皱褶的部分。



4 修改男孩颈部的围巾皱褶纹理走向。

右边兔子的衣服



1 填上深蓝色和粉红色。



2 如图所示画上衣服的暗部，注意颜色的过渡。

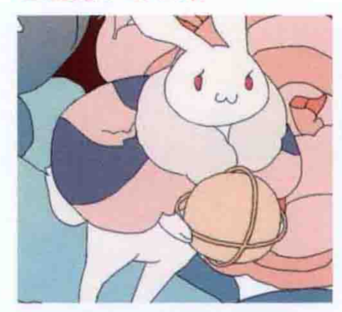


3 在衣服下方用浅蓝色水彩笔轻轻刷一下，让衣服泛蓝光。



4 画上毛领边，毛领下方泛蓝色，注意领子上方用橡皮擦掉留白，添加“水彩边界”程度3效果。

左边兔子的衣服



1 用深蓝色和粉红色作为大色块进行填充。



2 如图所示画上衣服的暗部，衣服后方暗部占了很大面积。



3 把衣服的亮边用浅蓝色水彩笔轻轻刷一下，让衣服泛蓝光。



4 画上毛领边，毛领下方泛蓝色，领子局部用橡皮擦掉留白，添加“水彩边界”程度3效果。

蓝色圆片的处理

左边的蓝色圆片是重重叠叠的状态，并且颜色几乎都是一样的，画的时候可以用有少许变化的色调把它们区分开，然后把它们画成半透明的状态。



1 区分好部分蓝色圆块的前后关系，分别涂上浅蓝和深蓝两种颜色。



2 用橙黄或粉红的水彩笔涂抹圆块的末端做渐变，使圆块之间有区别，能区分颜色相同的蓝色圆块。



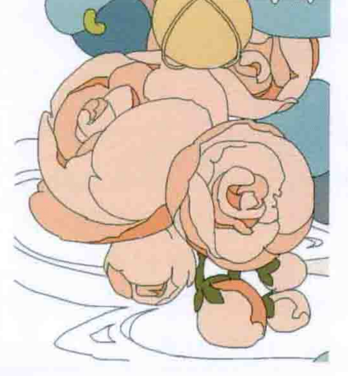
3 用浅蓝色铅笔画上圆块末端的反光，画出一些不同形状的色块。



4 可以用不同的颜色，添加一些点点。

花朵儿

根据第4课的花朵儿刻画方法，可以按以下的步骤绘制。









树干的颜色处理



1 给树干分别涂上深棕色和浅棕色。



2 因为环境色的影响，用蓝色水彩笔刷在树干的下端画出渐变，树干尖也刷上相同的颜色。



3 便于区分，用浅紫色水彩笔刷在另一个树干的下端画出渐变。



4 在树干上制造一点机理，用浅蓝色水彩笔，把笔头形状改为“污垢斑点1”，在树干处随意刷一下。



5 用淡淡的白色画一下树纹。



基本整理好以上提到的物件后，为一些小物件上色。接着就可以开始画雪地了。根据画面的颜色互相影响的关系，画的时候要注意一下环境色，达到颜色关系的协调。

白色雪地

夜晚的雪地会自然地偏一点蓝色。雪的形态可以有很多种，雪铺在地面有点像小山坡，同时也伴有雪块碎裂的小坑。以下介绍画面中雪的两种形态的画法。

雪地形态1



1 受环境色影响，雪地带有一点蓝色，如图在雪地上方用淡蓝色水彩笔轻轻刷一下。



2 左下角用灰色铅笔先画出雪裂缝的走向，并用水彩笔晕开。



3 用铅笔加深一下凹下去的地方，中间刷一点白色。



4 用铅笔画裂缝，再用白色毛画从右边凸出来的雪。



5 画出雪块的厚度，加深裂缝的暗部。左下角用淡蓝色晕开色块。



6 给雪块多开一个裂缝，画上暗部。



7 加深裂缝暗部的边缘。

雪地形态2



1 用铅笔和水彩笔给雪堆涂上一层米白色，注意适当的留白。



2 如图，用铅笔画出雪上的纹理，加深暗部颜色可以增强雪堆的起伏感。



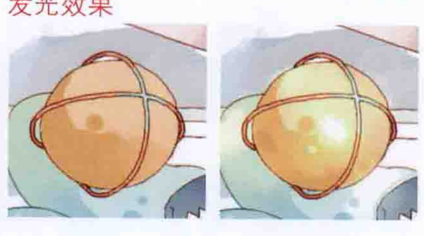
3 用铅笔细化雪堆缝隙的走向，可以先随感觉画一些裂缝走向，然后加深裂缝边缘的凸出效果。

5.2.4 效果整理

接着是整个画面的效果添加，在之前的色彩图层上新建图层，选择不同的图层添加相应的效果。

新建图层，混合模式设为“线性减淡”，给画面加上发光效果。

发光效果



为4只兔子和女孩描上浅蓝色边。









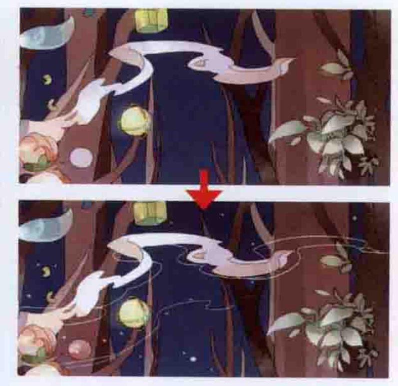
新建图层，混合模式设为“覆盖”，给蓝色圆块画上效果。

新建图层，混合模式设为“正片叠底”，给画面前景暗部画上阴影，如在兔子的脚下、花与花之间的地方。

接着第二次添加阴影，这次是大块面积加深背景，为了把画面的前景和背景分开层次，把背景压下去就能突出前景了。再新建图层，混合模式设为“正片叠底”，给画面背景添上阴影。



画面修饰，用水彩笔点上一些在空中飘的雪，同时修饰一下烟雾。







在Sai中保存PSD格式的文件，放入Photoshop用加深工具对画面阴影部分进行适当加深，如右图所示。





在Photoshop里保存jpg格式的文件，再放入Sai里，给整张图添加画纸质感。选“地面”倍率为100%，强度为20。



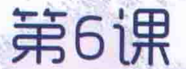


这张图就完成了！

复古童话篇

复古童话显示出成长的气息，场景和色调映衬出人物成熟的内心。年轻的男孩女孩身着古典服装，再点缀以古典配饰，复古的感觉便迎面扑来。复古童话的世界里，人物的表情更加沉稳，每一幅画的背后似乎都有个不简单的故事，等待人们去解读。

一起来学习画出具备神秘感与沉稳感的复古童话风吧！





复古童话风的绘制过程

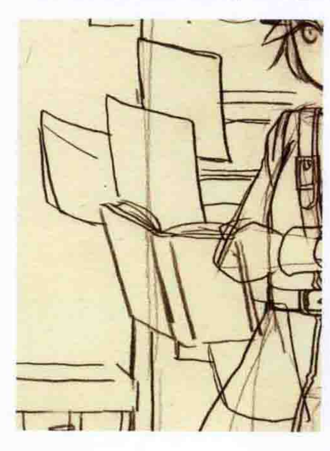


6.1 构思与创意

构思与创意顾名思义，就是构想画作的主题与意境，然后在脑子里确定大致框架。

以下面这幅画为例，以新入职的小邮差为主题，创作一幅以人物为主题的复古童话风的插画。

首先表现出新人所特有的慌乱和期盼，其次还要有一点复古童话风的色彩。在构思阶段最重要的就是人物的设定和场景的构成，包括细节在内，都要一一在脑海中罗列出来。所以要在草稿本上反复作画，反复修改。



这些围绕在邮差身边的信件和书籍就是相关细节。

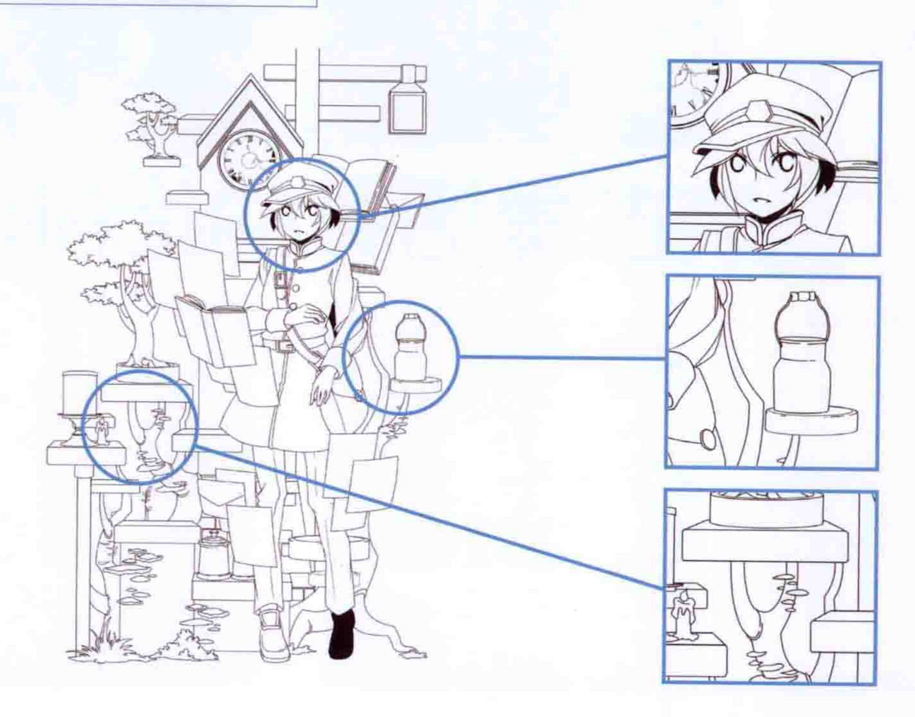


浮游在空中有些令人不安的阶梯，可以表达出新人邮差想要进步但又手足无措的感觉。



6.2 草图的绘制

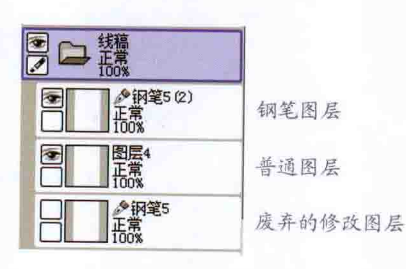
构思妥当后就可以开始绘制草图了！在这里只要简单地把刚才构思的场景画出来即可。在进行线稿的绘制时，还会根据需要做出许多修改。





6.3 图层与笔刷的设定

绘制线稿的时候一般会使用多个图层，但是合并后就只有“普通图层”和“线稿图层”两个图层了。



因为画风比较简单，所以对笔刷的要求不是很严，一般选择软件自带的基本工具“铅笔”描线就可以了。



笔刷效果演示如下。

设置也都是默认设置，除了修改“抖动修正”处的参数外，其余的不作任何更改。

+000° 正常 抖动修正 14

但是在上色过程中，要用到的笔刷就比较多了，其中马克笔工具和旧水彩工具尤为重要。下面是不同笔刷的效果对比。



小提示

抖动修正的数值越大，线条就越平滑。





铅笔的效果



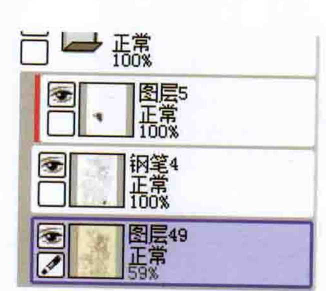
淡红色的部分是马克笔



利用旧水彩揉一下的效果

6.4 线稿的处理

在绘制线稿之前，先调节一下线稿图层的透明度，这样做一是可以看清自己的描线，二是如果描错了图层可以在第一时间发现。





小提示

一般可以把图层不透明度调至40%～60%。

在描线时把画面放大到200%~600%的话能画出非常精细平滑的线条，在这种情况下对草稿进行细化和修改是非常方便的。


草图


描线并修改后的样子



小提示

在草图的绘制过程中，因为各种原因会造成一些角色的造型不准，在描线的过程中可以利用放大功能和图层翻转功能检查一下。


线稿成品



小提示

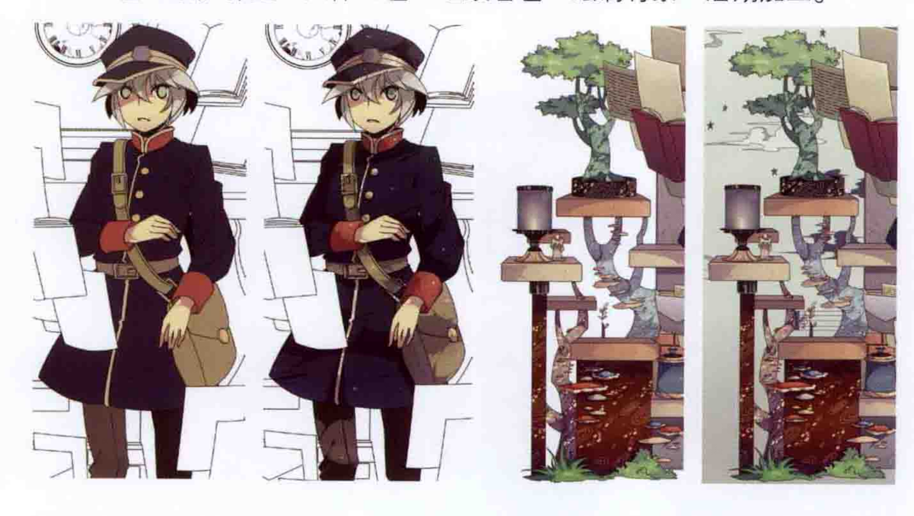
在画比较复杂的场景时，为了方便修改线条，可以利用文件夹工具将线稿分开管理。上色也是同理。





6.5 上色与完善画面

上色大致步骤是：大体上色→细致着色→绘制背景→后期加工。



整体流程如下：



1 铺好底色。



2 为角色绘制暗部。



3 为角色加工细节。



4 为背景和道具绘制暗部。



5 完善画面的各个细节。



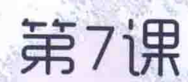
6 添加背景。



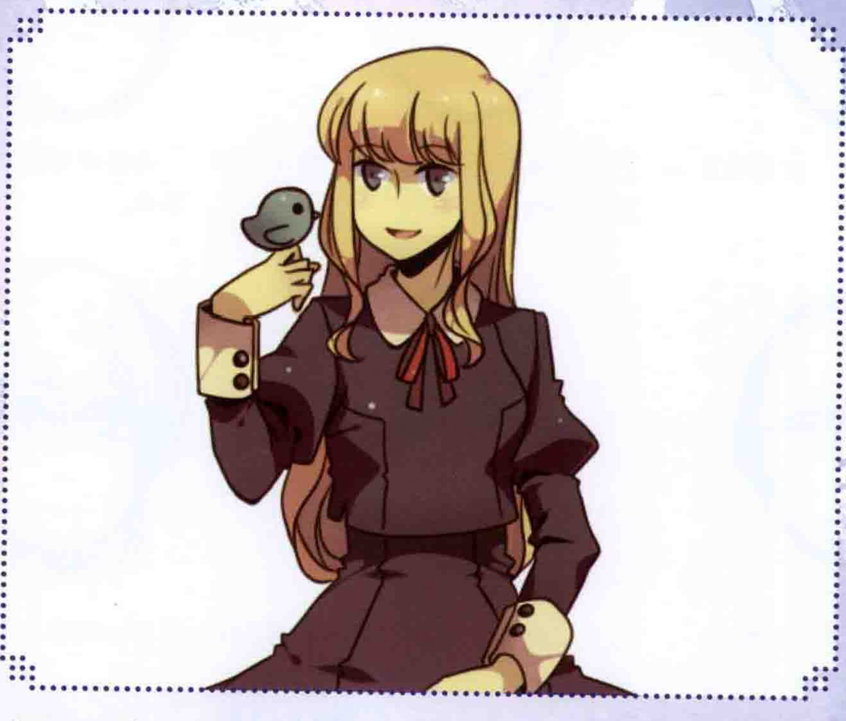
6.6 最终成稿

一幅插画的作画流程大致如此，看起来有些简单乏味，但是其中的乐趣只有当你自己拿起画笔动手作画后才能体会到。不要把思想禁锢住，放开思路去画吧！

最终成稿



第7课



复古风格人物与动态

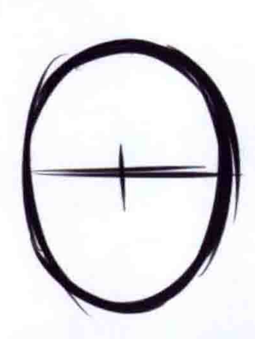


7.1 画出精致五官

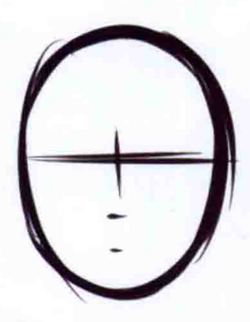
人物的面部一般是最先被关注的地方，在很大程度上决定了人们对角色的理解，甚至对整体画作的印象。如此关键的一步千万不要小瞧！首先为大家介绍最基本的面部绘制流程。



1 首先，确定好脸型，这里我们画一个椭圆形。



2 然后画出十字线来确定脸的方向和眼睛的位置。



3 接着把鼻底和嘴部的位置也确定下来。



4 现在画出眼睛和耳朵的轮廓。



5 为眼睛画上眼珠，再画出耳朵的细节。



6 为人物添上头发。线稿快要完成了。



7 最后还要查漏补缺，将线条细化。给人物的面部添加上细节就大功告成了！

7.1.1 眼睛的绘制方法

眼睛对一个角色性格和表情的影响是非常大的，眼睛可以说是一个角色的灵魂所在，所以绝对马虎不得。在复古风童话中，更是需要用一双会说话的眼睛将读者带入画中，接下来就介绍常见的眼睛的绘制方法。



1 画出眼睛的上半部分。



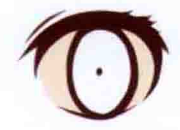
2 再画出眼睛的大致轮廓。

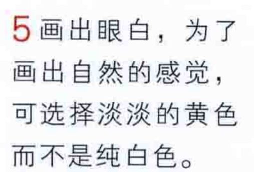


3 确定好眼睛的大小。

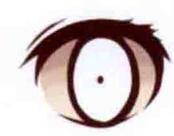


4 对眼睛进行加工，画出眼珠、眼皮和眼睫毛。

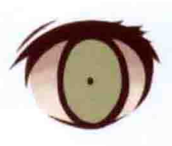




5 画出眼白，为了画出自然的感觉，可选择淡淡的黄色而不是纯白色。



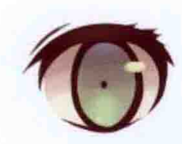
6 因为眼睫毛是深紫色，所以眼白的暗部使用饱和度很低的紫色描绘。



7 确定瞳孔的颜色。



8 为瞳孔绘制阴影，在这里使用马克笔和模糊工具可以使过渡变得更自然。



9 为瞳孔添加高光，再对眼睫毛进行加工，眼睛绘制完成。

7.1.2 嘴巴的绘制方法

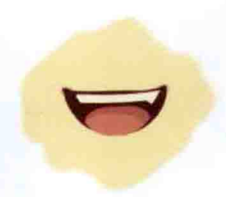
嘴巴的动态有时掌控着一个角色的喜怒哀乐，接下来介绍嘴巴的画法。



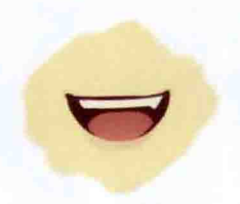
1 先画出大致轮廓。



2 画出牙齿和舌头。



3 为嘴巴铺好底色。



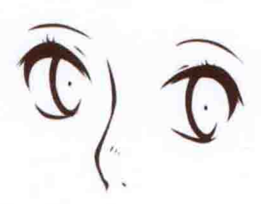
4 使用旧水彩工具使暗部变得柔和些。

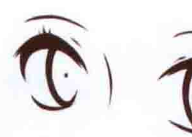


5 在唇部使用马克笔工具画一层浅浅的红色，然后用铅笔工具为其加上高光。嘴巴的绘制就完成了。

7.1.3 鼻子的绘制方法

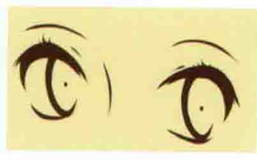
如果将鼻子的线条全部画出来，角色就会比较偏向男性。如果要画女性的鼻子，可以将鼻子的线条简化，然后用上色的方法来表现鼻子。



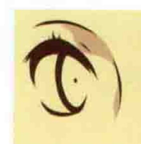


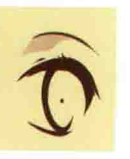


上色步骤如下：

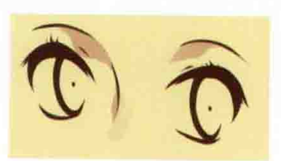


1 先确定肤色。

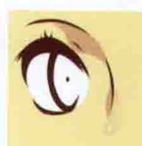




2 假定光源来自右上方，现在根据光源为鼻子添上阴影。



3 使用喷枪工具，为鼻子添上一层淡淡的血色。





4 为鼻子添上一点高光。鼻子的上色就完成了。



7.2 头发与发型的表现

7.2.1 女性发型的表现

柔亮的头发在复古童话插画绘制中也是相当重要的环节，尤其是对于女性角色，除了能塑造出女性柔美的感觉，更可以透露出角色的性格或地位。





这两个角色的脸形是一样的，只是换了个发型，就给人以完全不同的感觉和印象。可见发型的威力不可小觑哦。

发质的软硬：发质的软硬有时可以烘托出一个人的性格，发质较硬的角色会给人留下强硬和倔强的印象，而发质柔软则会给人留下温柔和细腻的印象。




两个角色依旧是同一张脸，但是左图中的人物看起来就只是个普通人物，而右图中，在头发上绘制出了树叶的纹路，这样就使人物变幻成了精灵系的角色。在缺乏灵感的时候，更改一下头发的材质也是不错的选择！

发质的转换：在童话风和幻想风的插画中，经常会出现一些人类的亚种或者幻想生物，这时可以用特殊的材质做他们的头发，因为头发是强调角色种族关键的部分。







小提示

很多复古发型并非长发，有些是将头发整个盘在脑后，看起来就像短发一样。这种干练的感觉也是复古发型的要素之一。




有时头顶上的饰物也是强调古典气质的关键。所以在没有灵感和没有素材的情况下，在普通发型上添加一些复古气质的配饰也是不错的选择！

复古风发型：这是几种常见的复古风发型，在欧美，大宽的额头是时尚、贵气的象征，所以在复古发型中，经常会见到一些露出额头的发型。

7.2.2 男性发型的表现

相较于女性，男性发型多为短发，但在复古童话中也会有长发角色出现。长发会给人一种较为年长的感觉。接下来就向大家介绍常见的男性发型，同时给出长发的绘制方法。



1 男性多为短发，所以基本不用怎么梳理也不会太凌乱。正因如此，头发的走势也不会很统一。因此在绘制男性发型时，这一点就需要注意了。



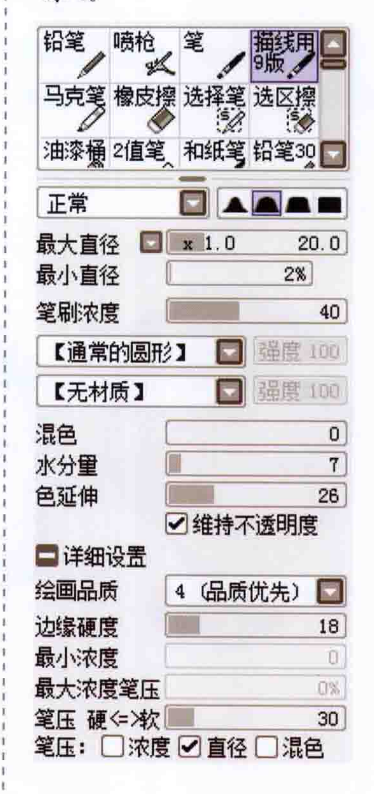


2 已经流行了很多年的“呆毛”发型，其实就是在头顶加一根有点弧度的翘发。呆毛会使人看起来有点“天然呆”的感觉，所以适合用在一些年纪不大的男孩子身上。



小提示

在此推荐一种自制笔刷，左图中的男性就是用这种笔刷描绘出来的。这种笔刷描线效果非常温钝，很适合画风柔软的人。



描线效果示例↓



7.2.3 为头发上色



1 先铺好底色，因为想要塑造一个很有活力的女孩子，所以发色可以使用活泼的黄色。

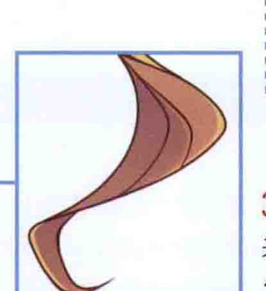


2 为头发绘制阴影，黄色的头发未必就一定要用黄色来绘制阴影。在这里选用了饱和度较低的红色来画。

小提示

在上色这部分，基本是使用马克笔工具。马克笔柔软的笔触非常适合在绘制女孩子的时候使用。



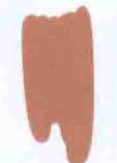


3 对阴影进行加工，用淡紫色来绘制更深一层的阴影，使头发更有层次。



小提示

上图阴影的加工过程↓



给头发加上基本的一层暗部。



用马克笔工具画出一层简单的渐变。



用旧水彩工具对其进行加工。



最后再用模糊工具使其变得更加柔和。

后面也会用到这种上色方式的，要留意一下！



4 为头发绘制亮部和高光，在发型转弯或突起的部分用喷枪工具画一层淡淡的亮部，然后再用铅笔工具画出反光的部分。头发的上色就完成了。

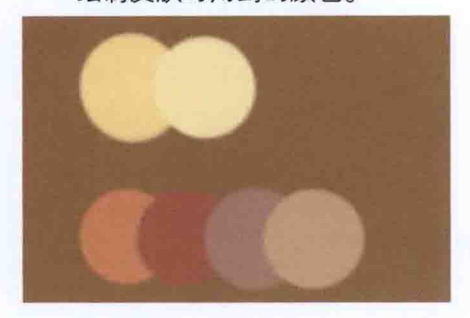


7.3 如何绘制皮肤

皮肤对整个角色的色调和给人的印象都有影响，在复古童话风中还可用肤色来区别人物性格和种族。不同画风绘制皮肤的方法也是不同的。在这里以最常用的画风为例来介绍皮肤的画法。

使用工具：铅笔、马克笔、旧水彩、模糊、橡皮擦。

绘制皮肤时用到的颜色。



7.3.1 铺上底色与暗部

底色是皮肤中颜色较亮的部分，虽然后期仍能修改，但是这里还是应该尽量选择与想象中较为贴近的颜色。

这里最重要的是光源的方向以及人物的朝向。不确定光源就开始画暗部的话，会让画面看起来很乱。我们假设光源是来自右上方的。所以阴影就要顺应出现在人物的左侧靠下的位置。

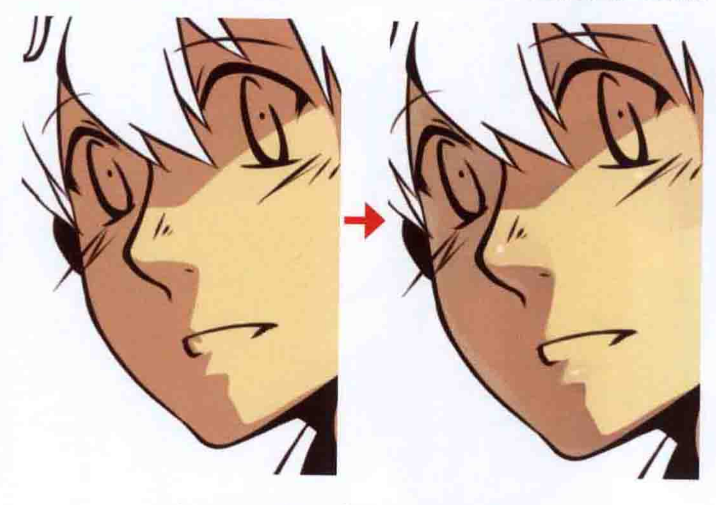




大致上色即可，因为后期还要做很多修改

7.3.2 对暗部的边缘进行加工和修改

这里使用了模糊工具马克笔和旧水彩，模糊工具主要是让阴影的边缘更加柔和，马克笔可以用来为皮肤添加一层淡淡的明暗交界线，旧水彩可以使过渡变得更加自然。





对比一下，嘴唇和鼻头是不是柔和很多。



整体效果预览。

7.3.3 为面部添加更多细节

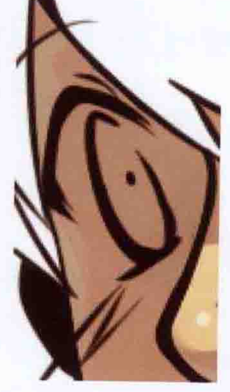
基本绘制已经完成，现在要做的就是细致描绘，使画面更加完善。首先来为肌肤添加些血色。这里可以根据自己的要求来选择使用的道具，我们选择的是马克笔工具。

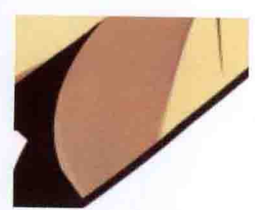


添加血色是非常不起眼的一项作业，可一旦画上了这层血色，人物的脸色就会改善很多。

接下来要画出皮肤周围物体所造成的反光，在画这一步的时候，可以为皮肤添加反光物体的颜色。在这里我们假定角色的对面是灰色的墙壁，那么就可以用一些饱和度较低的颜色来进行绘制。









总体效果预览

7.3.4 修改面部线条的颜色

因为描线时选用的颜色是蓝色，但是这个颜色现在看来有些生硬，现在对线条的颜色进行细微的调整。



比如鼻头，可添加一些接近肤色的紫红色。

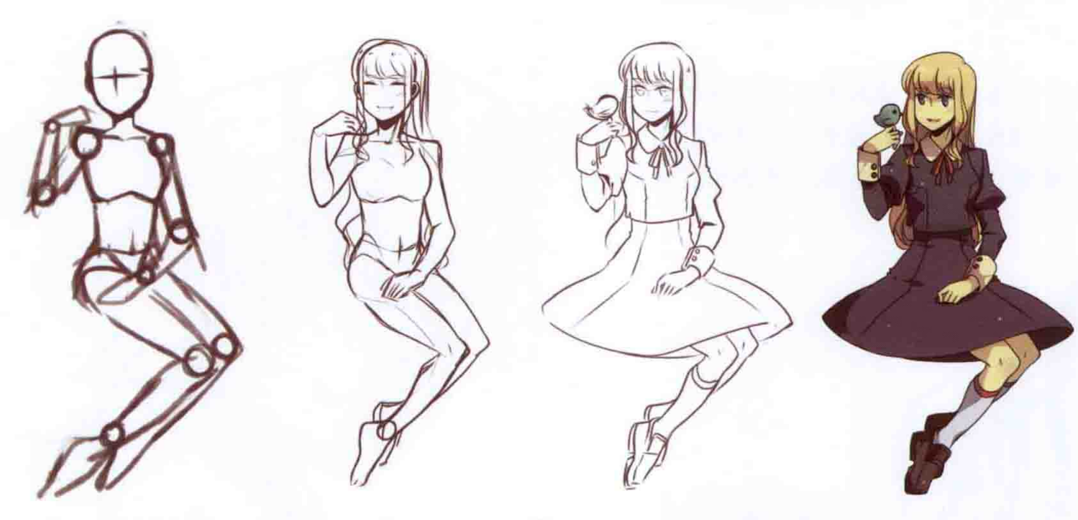
完成图



7.4 复古风常用动态

7.4.1 复古风少女常用动态

人物的动态有时左右着一幅画的主题和给人的第一印象。那么接下来就向大家介绍在复古风插画中少女常用的一些动态吧。



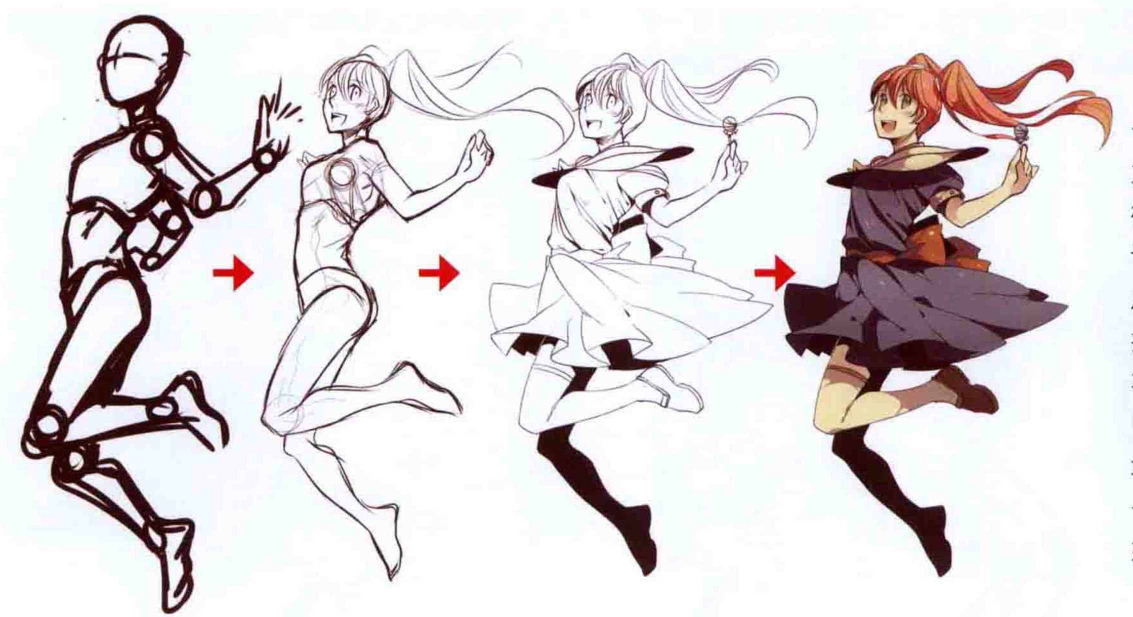
一个很普通的坐姿，如果在少女的手中加一本书的话，就会给人一种刚刚还在阅读的印象。还可以把这个动态放在树林或庭院里，想象女孩的身边围绕着很多小动物。

1 在画出人物之前，一般先打草稿，把动态大致勾勒出来。

2 然后在草稿的基础上进行一些调整，添加一些细节和线条。

3 最后再为角色画上衣服和饰品。

4 上色后的成稿。



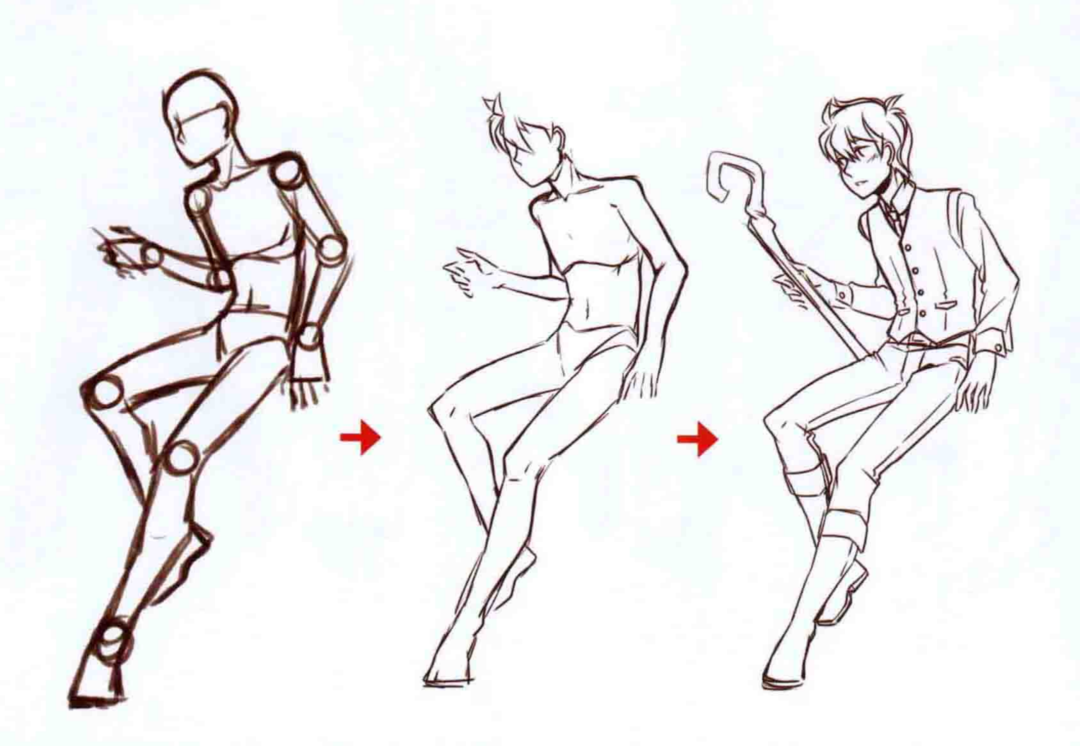
呈跳跃状的一个少女动态。如果把手中的棒棒糖换成魔棒的话，就可以变成魔法少女题材的插画了。可以将背景设定成广阔天空或者糖果堆，这一定是一个非常欢乐的动态场景。

7.4.2 复古风少年常用动态

这是一个身体前倾的动作，给人一种正在奔跑或者急着去做某些事的印象。可以看成是一个正在赶路或收拾东西的少年。

这个人物好像正在研究着什么，但是被来访者吓了一跳的样子。可以用在拟人题材的作品中，比如用来塑造抢走了迷路旅人物品的拟人小动物。背景可以设定在密林或者城市的一隅。

下图是个微微倚靠在某物上的姿势，十分自然，但又能充分体现角色性格。这个动态可以放在夜晚的路边，少年把身子靠在路灯的灯柱上。



第8课



复古风服饰与材质



8.1 设计一套别致的服装

8.1.1 女性复古风服饰

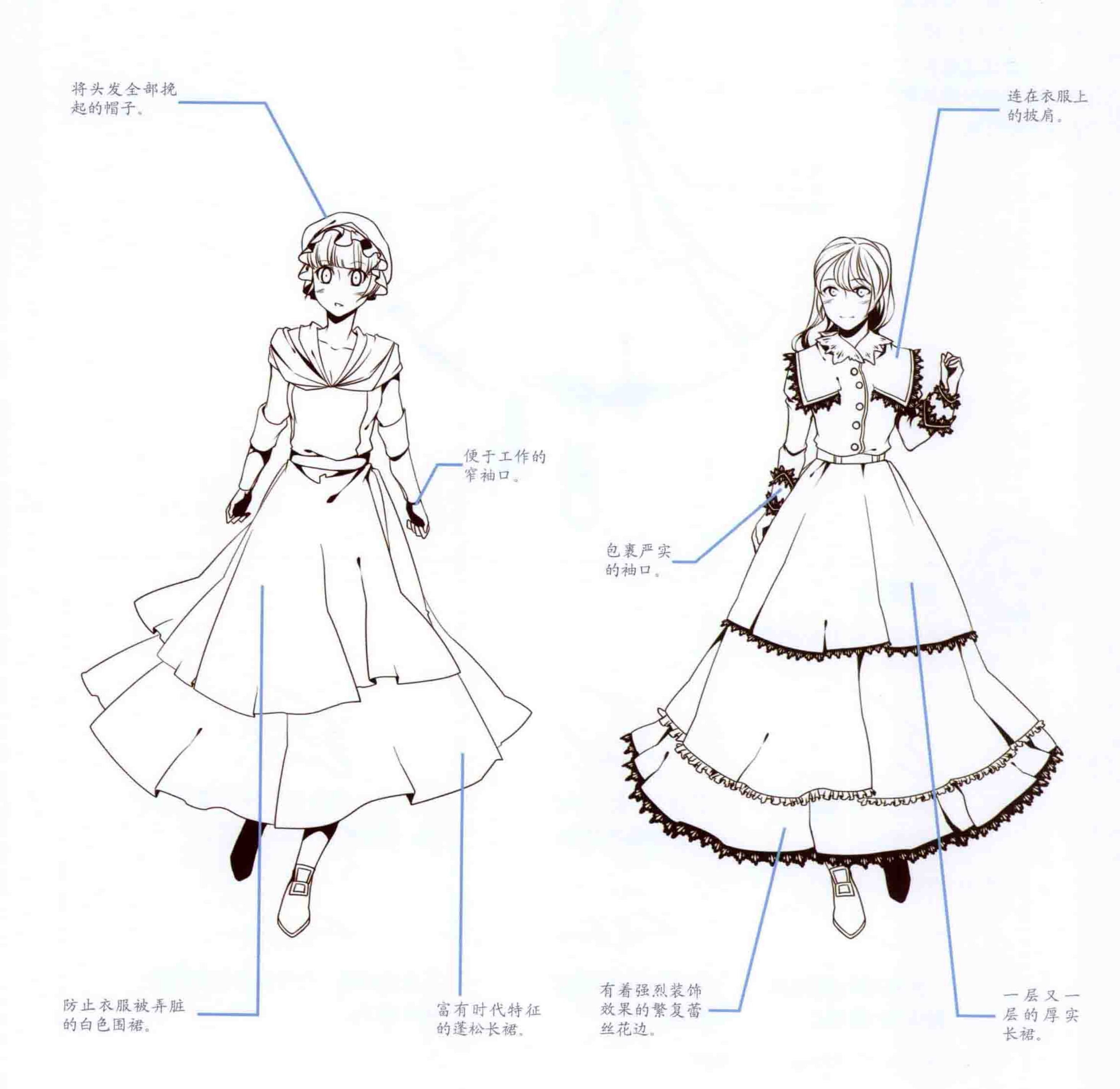
接下来向大家介绍一些比较正统的复古服饰，首先从中产阶级的女性服装开始。





厨娘的形象是很多复古美食题材中不可或缺的形象之一。接下来就介绍下此类角色的大致特征。

俄罗斯相较其他国家，复古的传统礼服独具特色，可能是因为冬季过长，所以礼服很少有露肩的款式。这里就向大家介绍一些俄罗斯礼服的特征。



多数女仆都必须穿着制服，制服的款式因国家的不同也不尽相同。在二次元文化中女仆装已经和最初的样子大相径庭了。那么这里就向大家介绍比较朴质的复古法式女仆装。





小提示

蕾丝和荷叶边的简易画法。

蕾丝的简易画法：

1 画几个不规则的椭圆形。

2 将另一边也补上，使两边基本对称。

3 用粗一点的笔刷画出镂空花纹，蕾丝的绘制就完成了。

荷叶边的简易画法：

1 先规则地画出几条横向的曲线。

2 再添上边线确定好形状。

3 补完线条，荷叶边的作画就基本完成了。

将蕾丝和荷叶边混合在一起的画法：

将蕾丝按照荷叶边的走势画出来，就变成了蕾丝荷叶边。

8.1.2 男性复古风服饰

在复古风插画中经常会出现一些侍者型的角色，那么明确身份的关键就是侍者的着装了！下面我们介绍一下侍者的服饰。

在过去必须是黑色的蝴蝶结，但是随着时代的变迁，人们对蝴蝶结颜色的要求已经不是很严格了。

标志性的白色衬衫和黑色背心。

配套的黑色长裤与深色皮鞋。

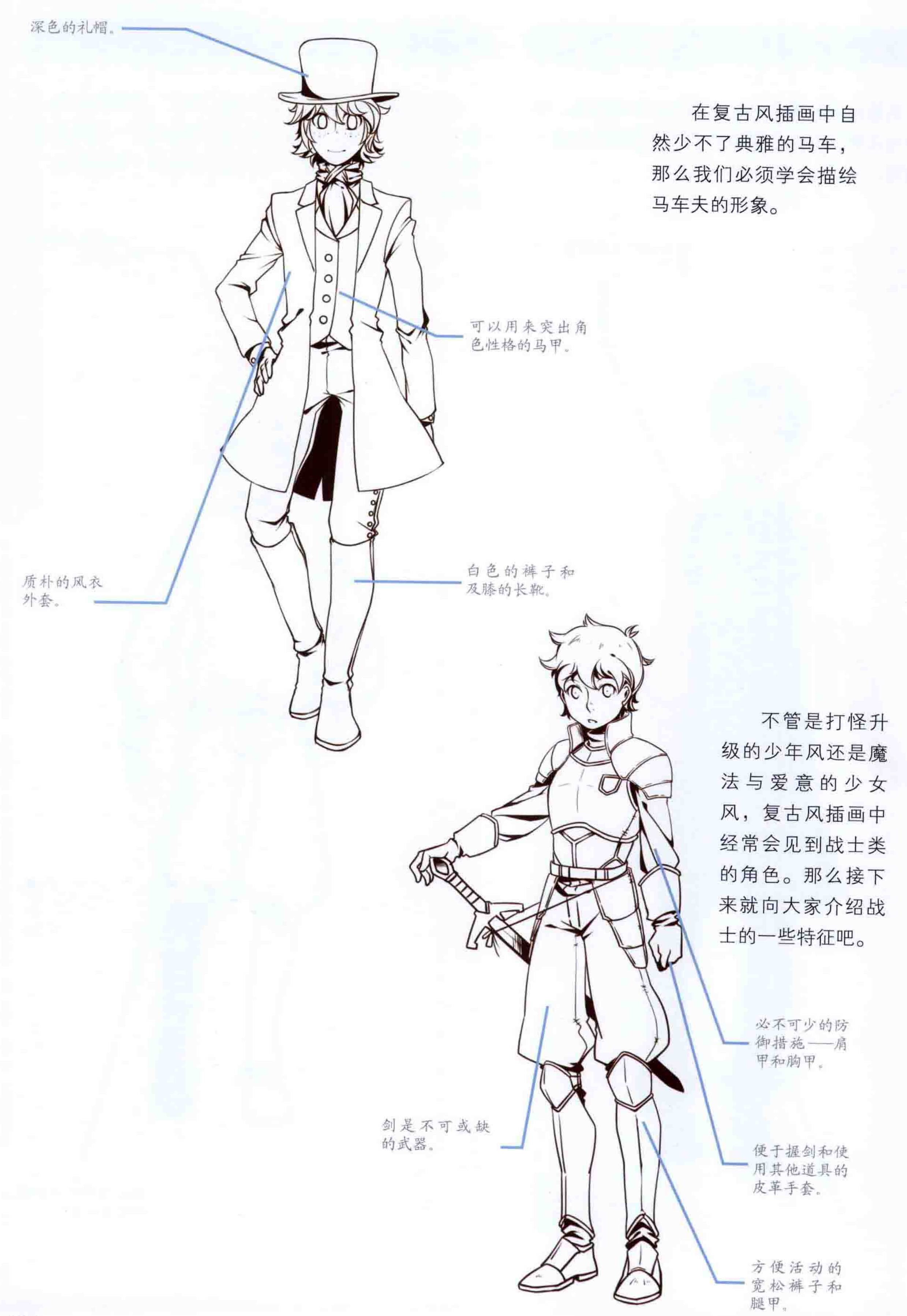
在咖啡店和西式餐馆中常见的黑色围裙。

在复古风插画中少不了“邻家男孩”这样的设定，穿着不合身的衣服，在街上跑来跑去的样子一定会使很多观者露出会心的微笑。下面让我们看看“邻家男孩”的服饰特点。



在复古风插画中自然少不了典雅的马车，那么我们必须学会描绘马车夫的形象。

不管是打怪升级的少年风还是魔法与爱意的少女风，复古风插画中经常会见到战士类的角色。那么接下来就向大家介绍战士的一些特征吧。



一些精美的小物件皆出自木匠之手，在复古风插画中自然少不了那些讨人喜欢的小物件。那么制作它们的木匠又是怎样一副形象呢？接下来就向大家介绍木匠着装的一些基本特征。

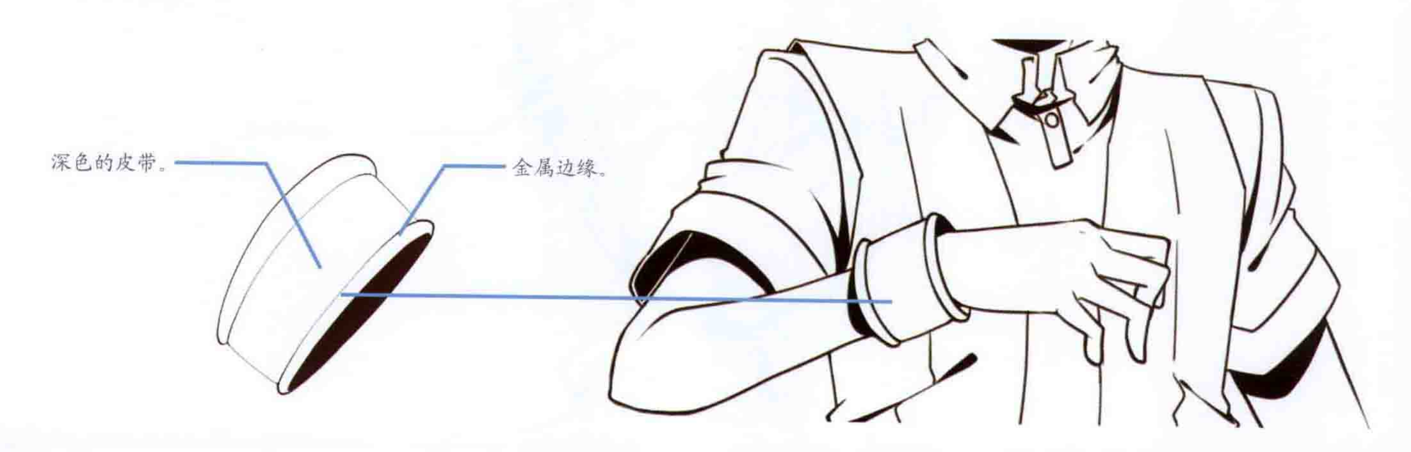




8.2 材质的绘制方法

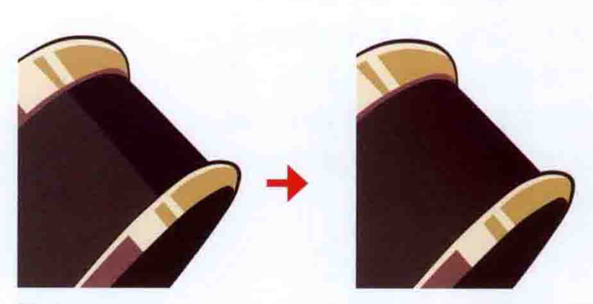
8.2.1 皮革

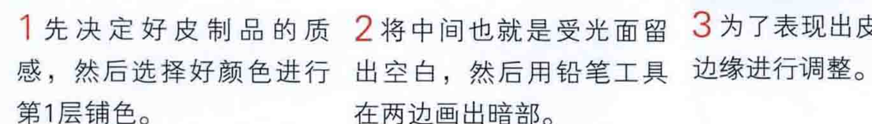
在复古风插画中有时会出现一些类似吸血鬼或者怪盗这样的帅气角色，那么干练的皮质饰品就是搭配这种帅气角色的首选。











1 先决定好皮制品的质感，然后选择好颜色进行第1层铺色。

2 将中间也就是受光面留出空白，然后用铅笔工具在两边画出暗部。

3 为了表现出皮革圆滑的质感，要使用模糊工具在暗部边缘进行调整。



4 用“喷枪”工具来添加高光。



小提示

用“喷枪”工具添加高光后，如果觉得还是太过生硬，再用模糊工具调整一下也是可以的！

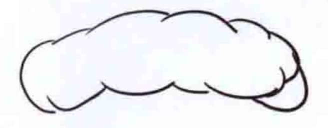
8.2.2 毛皮

毛皮质地的装饰经常出现在衣摆或衣服边缘等地方，在复古插画中这样的材质作为服饰的装饰可以给人一种富贵华丽的感觉。

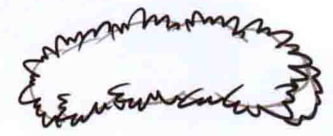




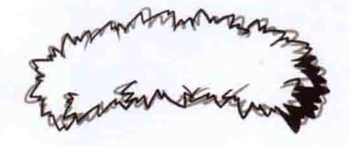
线稿的绘制流程



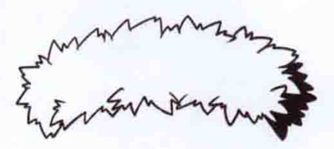
1 新建一个图层在上面先画出一个大致的形状。



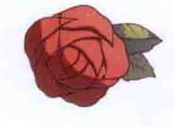
2 将形状图层的不透明度降低，新建一个图层用于细化草稿。



3 将第1层形状图层关闭，第2层草稿的不透明度降低，画出皮毛的正式线稿。



4 关闭前两个图层，皮毛线稿的绘制就完成了。



上色流程



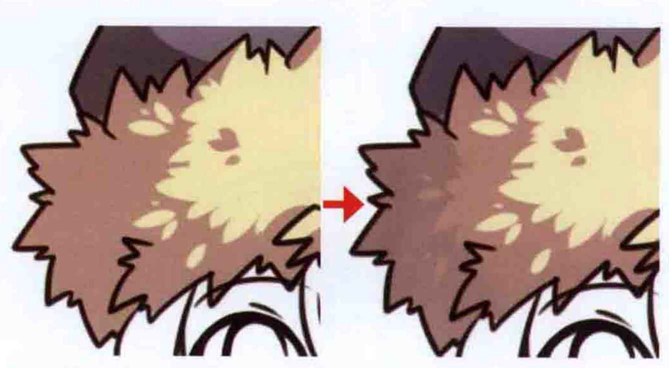
1 在心中确定好要表现的质感，然后铺底色。



2 根据皮毛的起伏和形状先描绘出最基本的暗部。



3 使用“剪切图层蒙版”效果，利用马克笔和橡皮擦工具对暗部进行加工。



4 增加过渡，使毛皮的质地变得更加柔软。



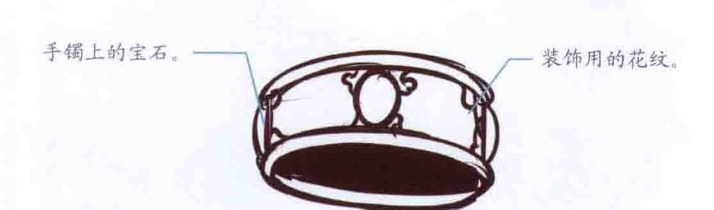
5 画出向光面淡淡的亮部，亮部的边缘不要太过锐利，选择柔软的喷枪更能表现出皮毛的质地。



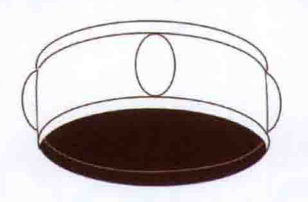
6 要顺应皮毛的走向进行绘制，利用亮部来表现皮草形状也是很好的方法，成图预览。

8.2.3 金属

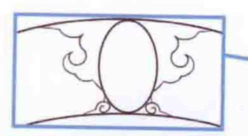
金属材质一般会和其他道具搭配使用。接下来就向大家介绍一个比较简单的金属上色方法。



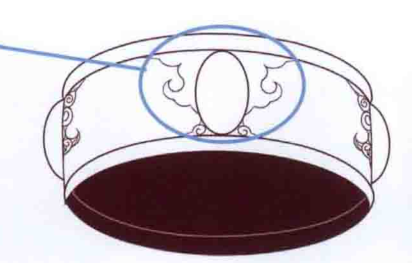
1 我们现在要绘制一个金属手镯，先想象一下，然后画出大致的草稿。



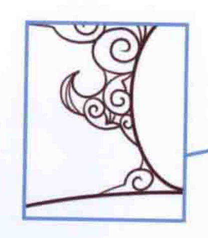
2 草稿不用画得太精细。接下来开始描线，先把手镯的大致轮廓定好。

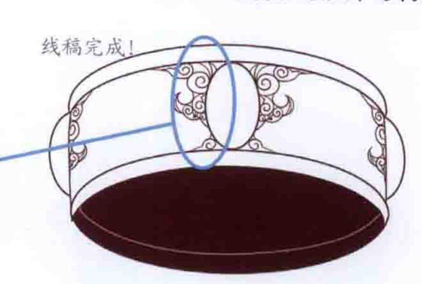


确定轮廓时，因为是对称的，所以只要画好一边，另一边复制粘贴就可以了。

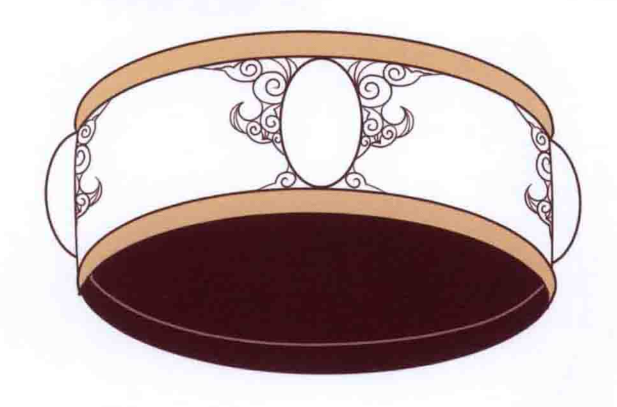


3 轮廓确定下来后，就可以开始绘制细节了。因为手镯两侧的花纹面积比较小，所以不用画得太细致。中间部分的花纹比较重要，所以要先确定好大致轮廓。

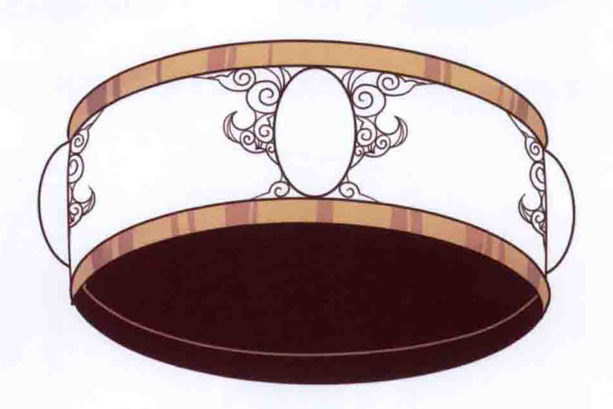




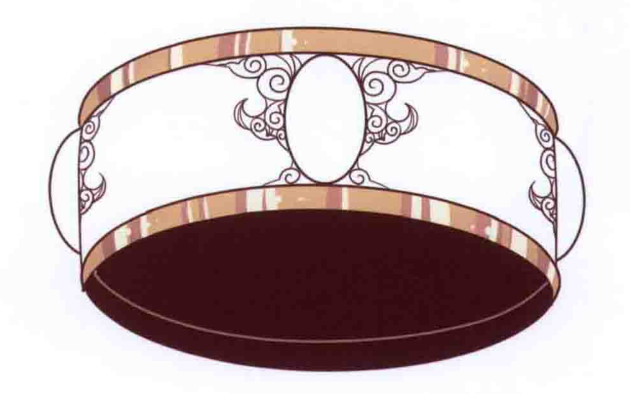
4 细化花纹。只要顺着刚才定好的轮廓，在其内部画一些简单的螺旋形线条就行了。看起来复杂，其实都很简单。



5 线稿完成后就可以上色了，先为边缘的金属铺上一层底色。



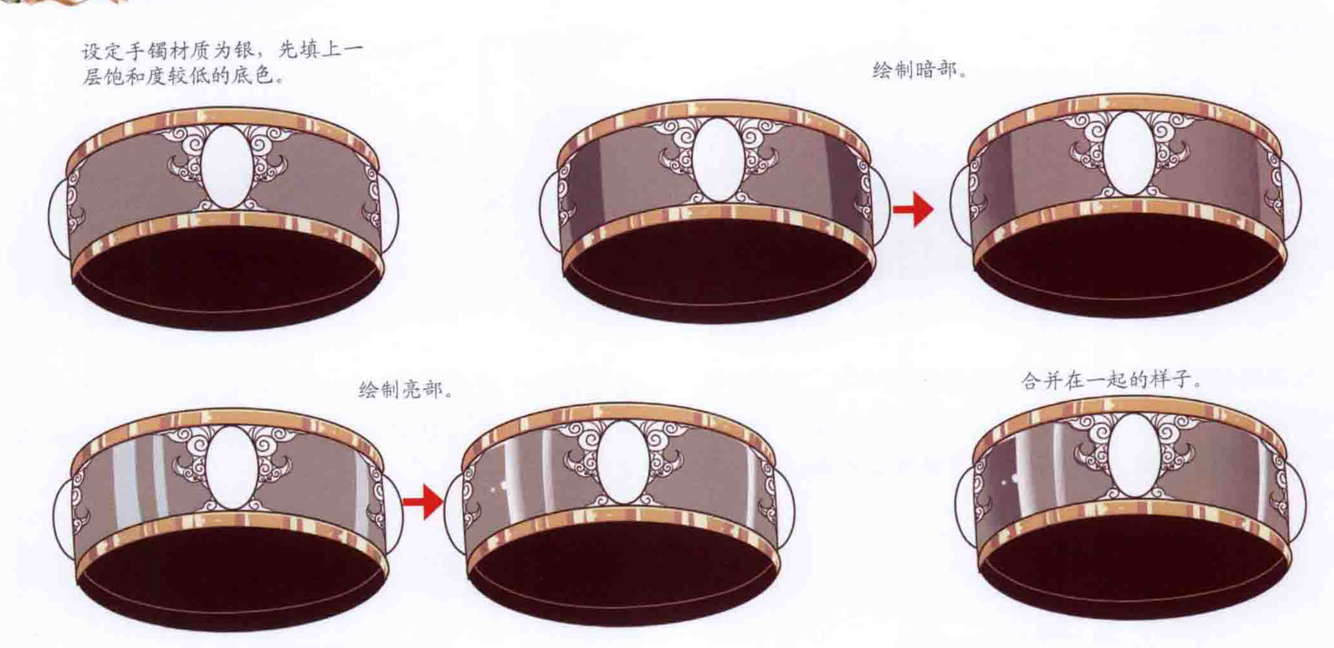
6 金属有时会像镜面一样，反射出外界的颜色，所以暗部多为圆滑且不规则的形状。



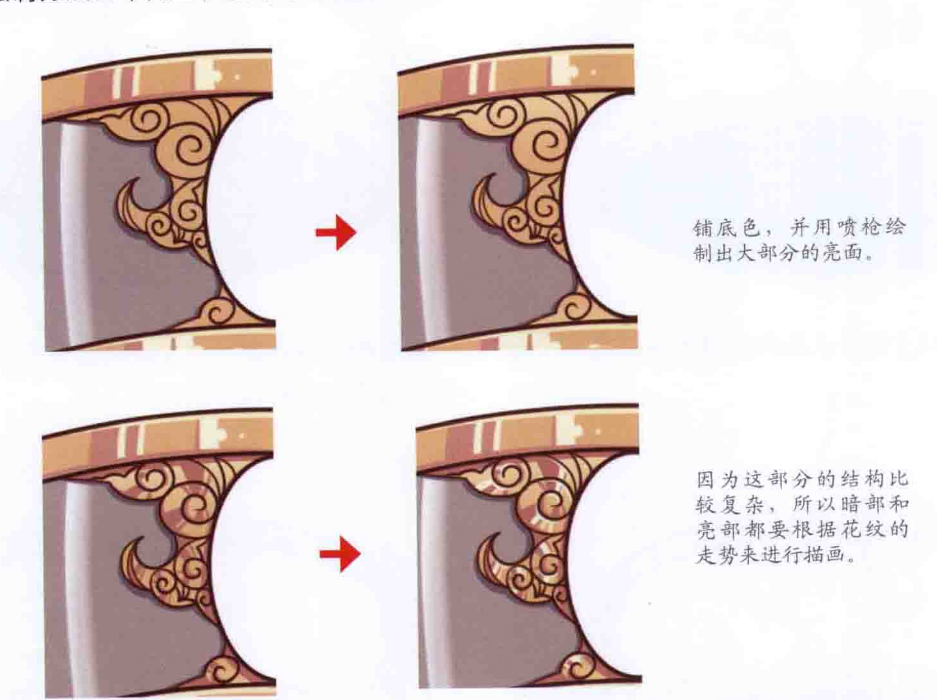
7 同理，金属的高光也因为其材质和形状的缘故，多为不规则的形状。



8 为了表现出边缘金属的厚度，我们要在金属的边缘也绘制出暗部和亮部。



9 手镯主体的绘制方法基本同上，接下来给出大体流程。



铺底色，并用喷枪绘制出大部分的亮面。

因为这部分的结构比较复杂，所以暗部和亮部都要根据花纹的走势来进行描画。



手镯的上色就完工了。宝石的绘制方法会在下一章进行讲解。

8.2.4 异面反光

异面反光也就是一个物体受周围物体光线的影响而产生的暗中透亮的效果。



1 首先铺好底色。



2 绘制大面积的阴影，方法和之前一样，这里就不做过多阐述。

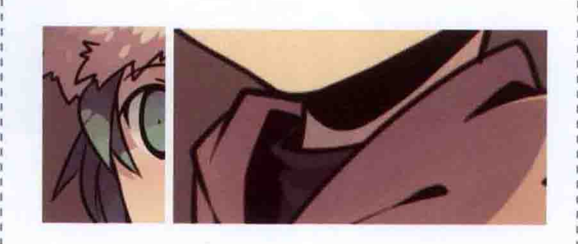


3 为处于暗部的地方画上更深的阴影。



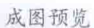
小提示

阴影不大明显，但也不要小瞧，这也是完善画面的关键一步！




粗略上色即可


然后再细致修改



成图预览






对比图

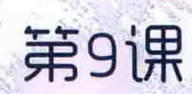


小提示

异面反光始终是根据环境的颜色而上色的，所以反光的颜色一定要和环境色相协调。


有清冷感的冷色反光


有夕阳感的暖色反光



第9课



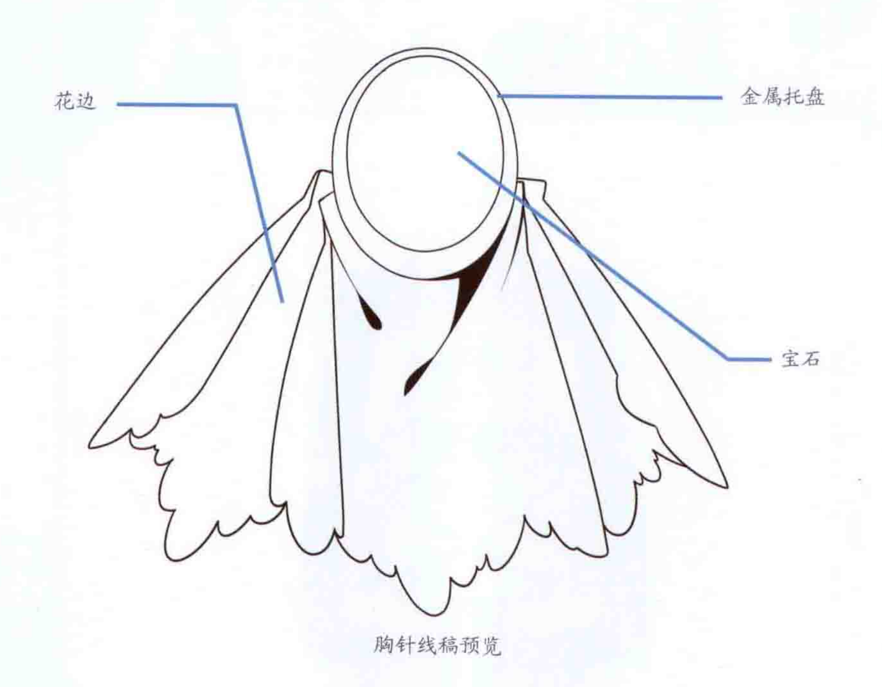
神秘的必备道具



9.1 复古风童话必备道具

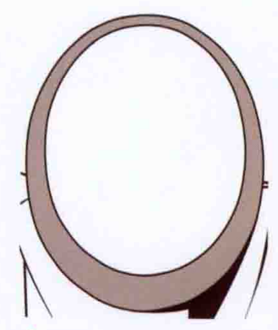
道具是漫画风格最好的象征。一些必备道具的出现能凸显漫画的风格特征，复古风童话当然也不例外。下面我们介绍一下复古风童话的必备道具。

在复古风插画中，自然少不了华丽的胸针，上面镶嵌着宝石。胸针是装饰角色和饱满画面的重要道具。接下来就重点介绍一下以蔷薇石英为宝石的胸针的画法。



胸针线稿预览

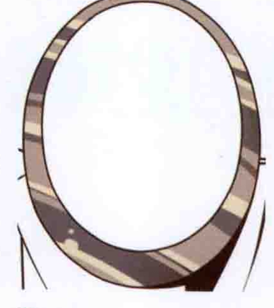
金属托盘的画法



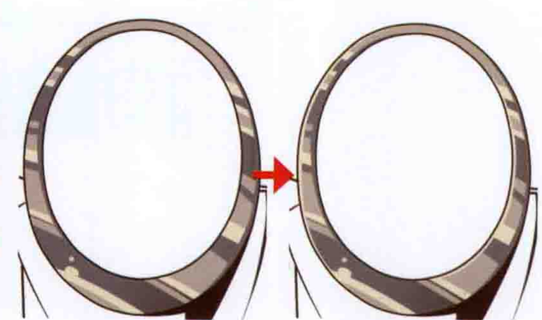
1 首先介绍的是宝石托盘的画法，因为假想材质是铁，所以就先为它铺一层淡淡的灰色。



2 我们假设光源来自右上方，根据物体的形状和光源画上阴影。

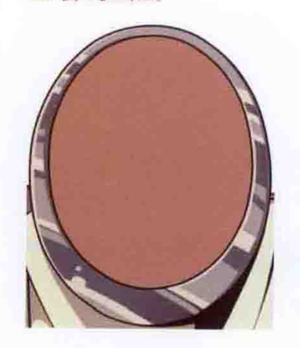


3 绘制高光，对于金属物体来说，鲜明的高光很重要，要认真画好这部分。

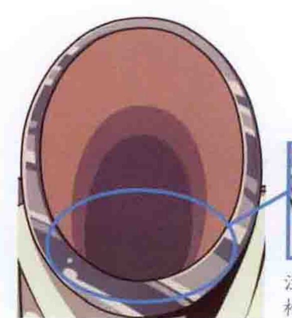


4 添加细节，因为托盘本身还有一些微妙的起伏，所以我们要在托盘边缘和内侧也画上亮部和暗部。

宝石的画法



1 蔷薇石英呈淡粉色，是著名的爱情宝石。现在选择一个理想的颜色，把宝石涂满吧。





注意：可以在暗部附近用喷枪加一层淡淡的过渡，以表现出宝石的通透感。

2 画出宝石的暗部，因为宝石是半透明的，所以暗部可以画在宝石中间靠下的位置。

小提示

喷枪边缘可以修改，使用同一种工具绘制出不同的效果。修改边缘选项。

正常	
最大直径	x 1.0　50.0
最小直径	100%
笔刷浓度	46





3 光源方向画出淡淡的反光区，先不要画得太亮，让颜色一层一层叠加上去，可以使宝石显得更加高级。

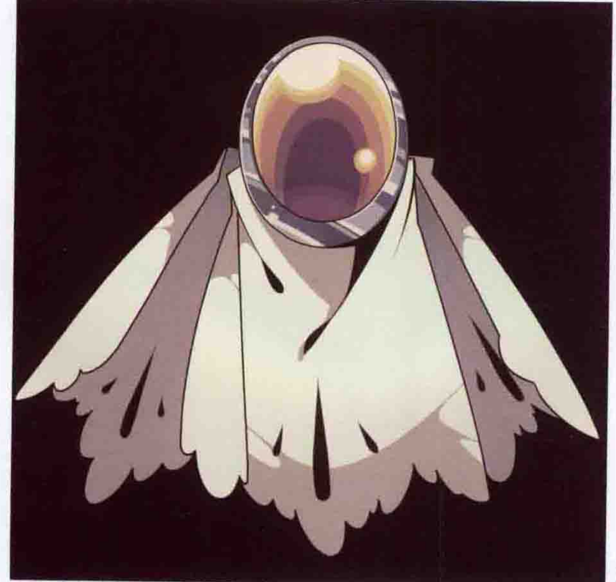


上色时不要着急，一层层慢慢来。

4 完成色调过渡，点上白色的高光就完成啦。



5 再绘制出胸针的花边及花边的明暗关系，背景设为黑色，胸针就完成了。



完成图



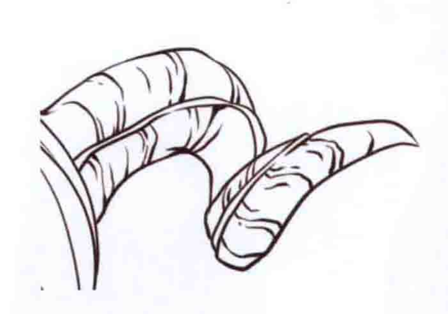
9.2 羊角、武器与其他

9.2.1 羊角

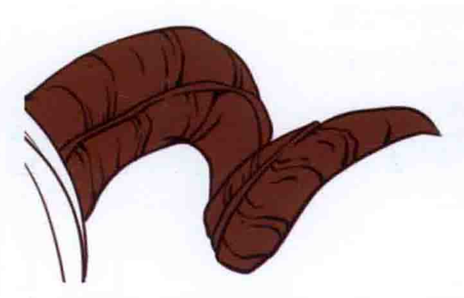
在童话中经常会出现一些非人种族的角色，比如纳尼亚传奇中的人羊图纳森。在绘制这类角色的时候，就需要画好最具有代表性的“角”来明确角色的种族。接下来就为大家介绍最基础的羊角画法。



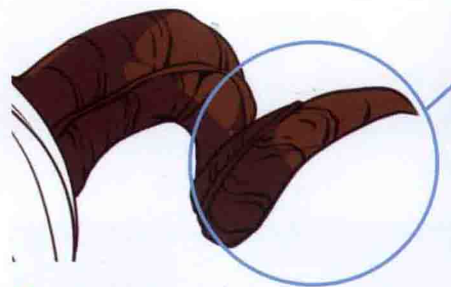
整体线稿图预览



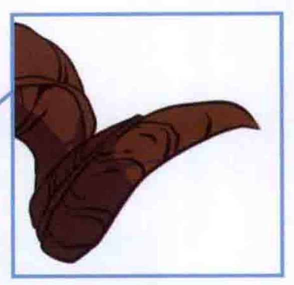
羊角线稿图预览



1 按照心中理想的样子，选好颜色铺上去。



2 再根据角的走势，画出大体的暗部。



比如这里就可以用阴影来强调角的曲线。



3 对暗部进行加工。



添上异面反光，使画面更饱满。

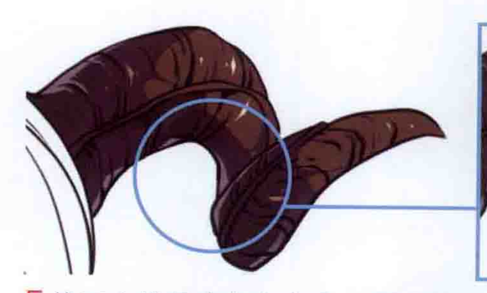


4 画好阴影后，随性地加上一些纹路，这里随性一些就好，太过刻板的话反而效果不好。

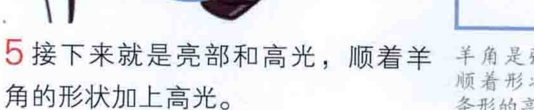


小提示

歪歪扭扭的线条，反而能给人一种自然的感觉。







5 接下来就是亮部和高光，顺着羊角的形状加上高光。

羊角是弧形的，顺着形状画出长条形的高光。



羊角的绘制就完工啦。

9.2.2 武器

在复古风插画中少不了骑士与少女这样的主题，那么骑士手中的武器要如何绘制呢？接下来就为大家介绍一种剑的画法，它既朴实又能与复古风插画那种恬静的感觉相融合。



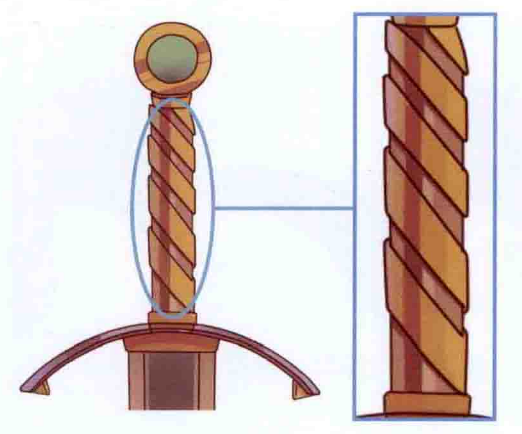
以这把剑为例，我们先来看看剑柄。

为了使外形普通的剑变得稍微华丽一些，我们将剑柄的材质也设定为金属。

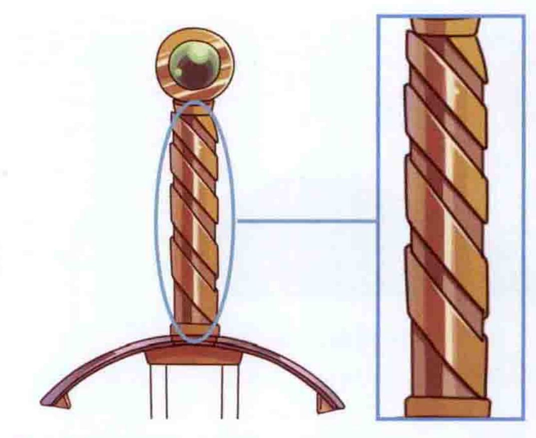
1 为剑柄铺上底色。

小提示

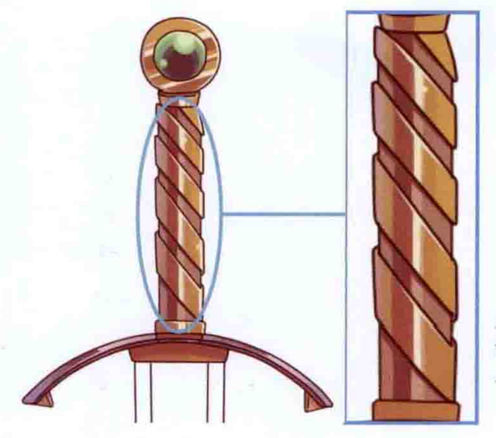
注意！这里本身就是凹陷进去的，所以在铺底色的时候就直接选成暗部的颜色了。



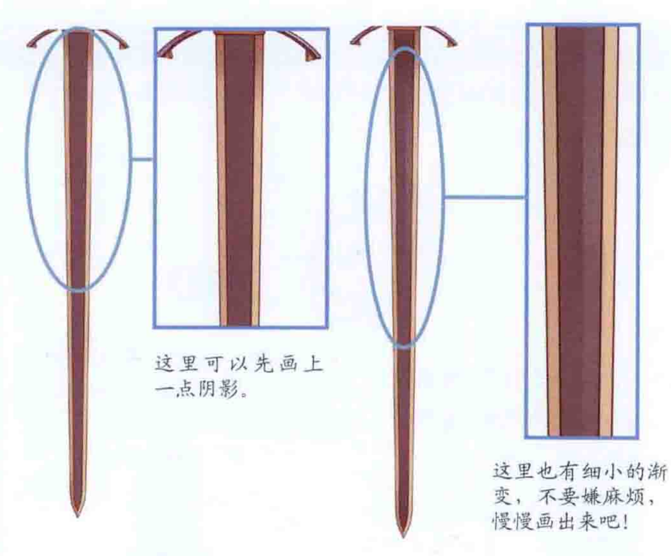
2 我们假设光源来自右边，然后根据纹理画上暗部。



3 接下来就要为剑柄加上闪亮亮的高光，仍然需要注意落差，不要画在一个平面上。



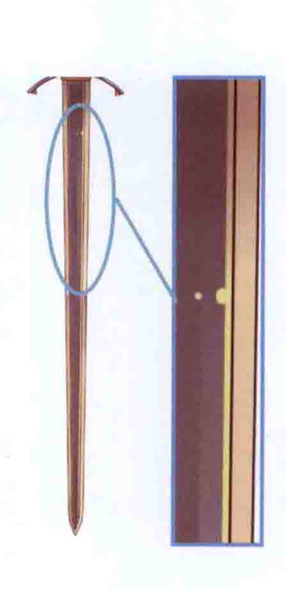
4 因为剑柄是弧形的，这样多元化的形状反光不可能只有一处，再细致描绘一下高光和暗部。



5 为剑身铺上底色，不要被常识束缚住，想要什么颜色就尽量往上添吧！只要不是太夸张就可以。

6 接下来是细化。因为剑身比较平，所以暗部不明显，那现在就要用亮部来强调暗部。

有人说“最亮的旁边就是最暗的”。这句话深深地刻在了我的脑海中。



7 最后就是帅气的高光，顺着剑的边缘把它谨慎地画出来。

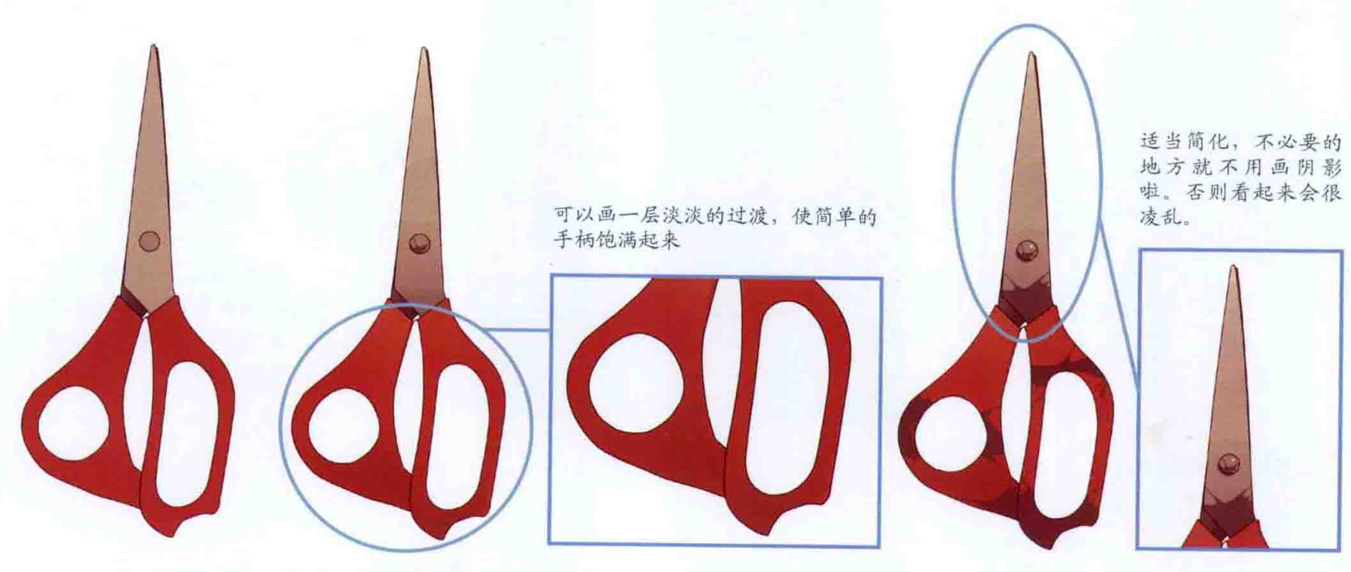
9.2.3 更多道具

在复古风插画中有时会用到一些常见的小道具，这些小道具不仅能填充画面，更能营造出温馨的气氛，所以千万不要小瞧它们。



剪刀

接下来就为大家介绍剪刀的画法。在以手工为主题的插画中，纤细的剪刀会给人一种危险的感觉，但同时，剪刀也带着一种诡异的美，可以为画面营造神秘的气氛。



1 我们可以参照身边现成的剪刀选好颜色。

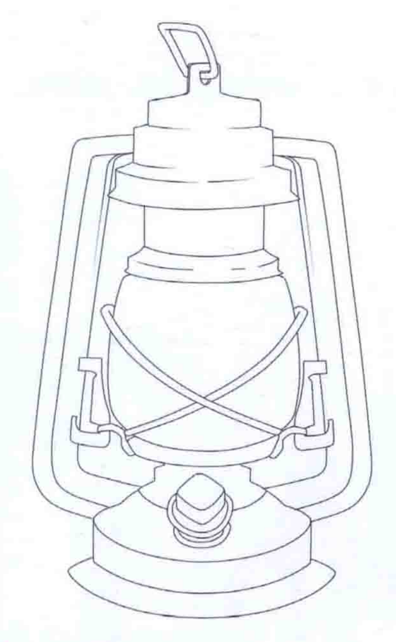
2 接下来依旧是画暗部。因为剪刀的结构比较简单，所以暗部可以稍微复杂一些。这里我们假定光源来自正上方。



3 画上亮部和高光就完成了。

油灯

在复古风插画中油灯也是十分浪漫的元素之一，不管清晨、傍晚还是昏暗的小屋内，角色身边都可以放一盏精致的油灯来调节画面气氛。接下来就开始学习油灯的绘制方法吧！



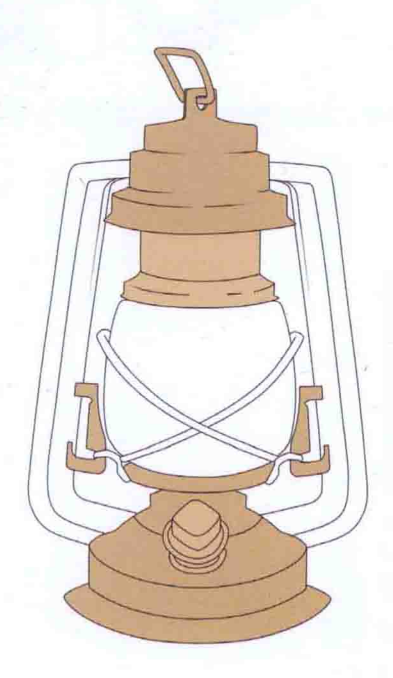


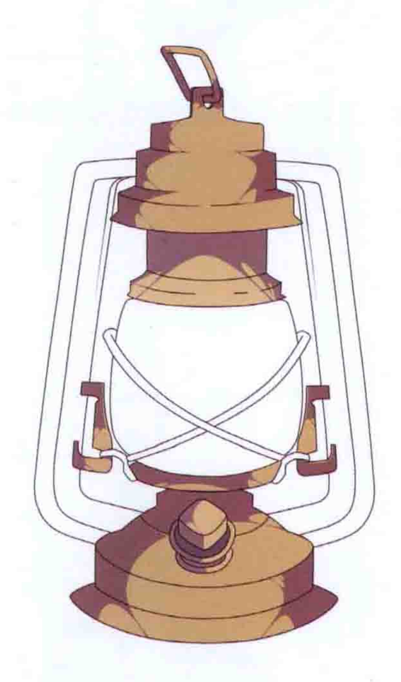


小提示

如果没有把握的话，还是先找案例素材再进行绘制，在绘制过程中再进行修改也是可以的。

1 绘制油灯的线稿。

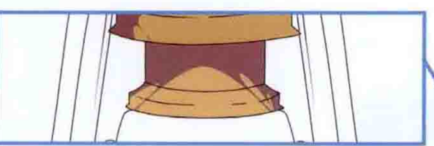




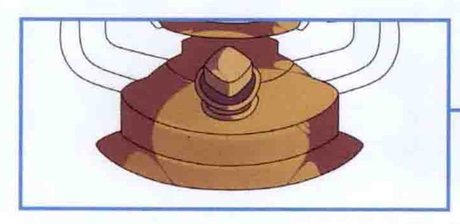
2 因为油灯的结构有点复杂，所以可以分开上色。依旧是先铺一层底色。

3 确定材质为合成材料，所以先铺上一层基本的暗部。

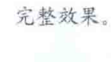
比如这种本身就处于阴影中的部分，不用留太多亮部就可以。

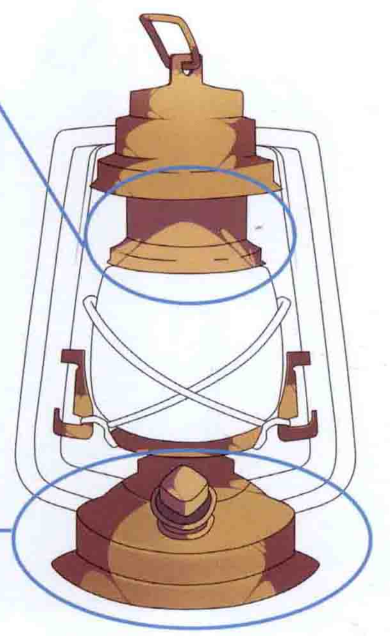


还有这种没有明确棱角的地方，也是需多下些工夫的。使用到的工具：马克笔，橡皮擦，旧水彩。

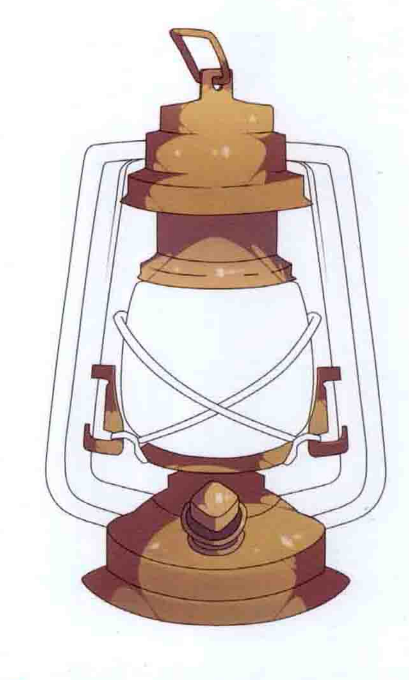


完整效果。

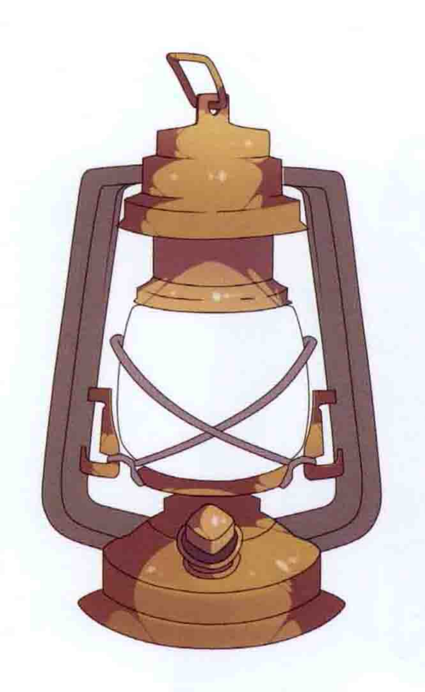




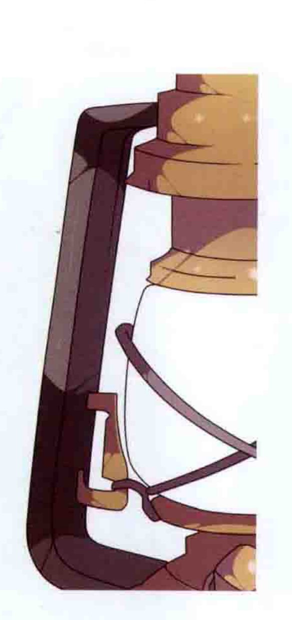
4 为油灯添加细节。



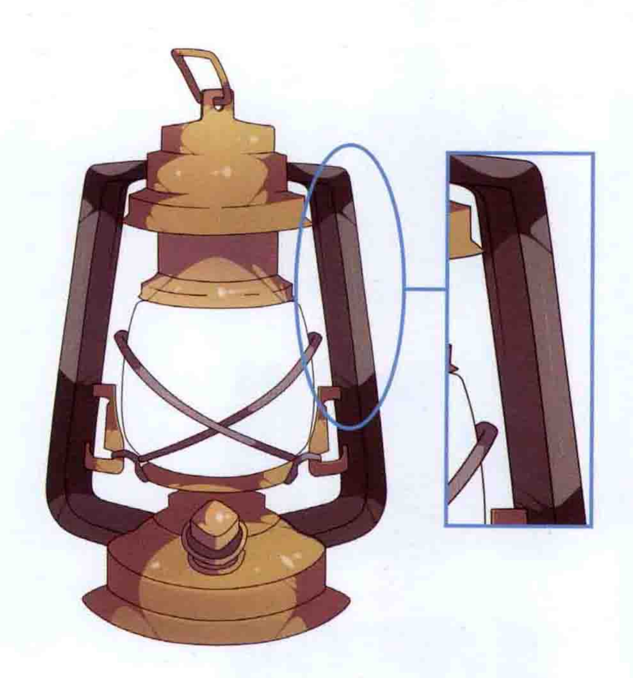
5 添上高光，第1部分完成。



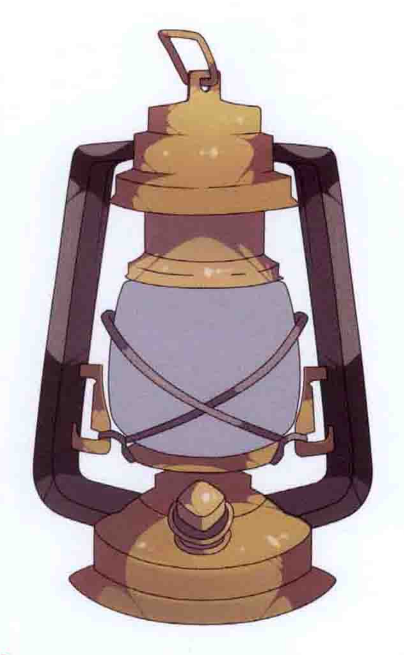
6 接下来要为手柄着色，为了使整个面画颜色丰富些，手柄就采用灰色，同油灯的主体色——黄色形成区分。



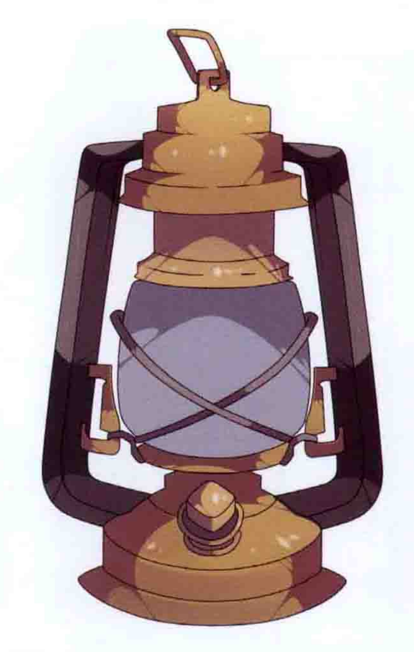
7 接下来依旧是暗部的绘制。因为手柄内侧不受光，所以就将整个内侧都涂黑一点儿。



8 添加高光，手柄绘制完成。



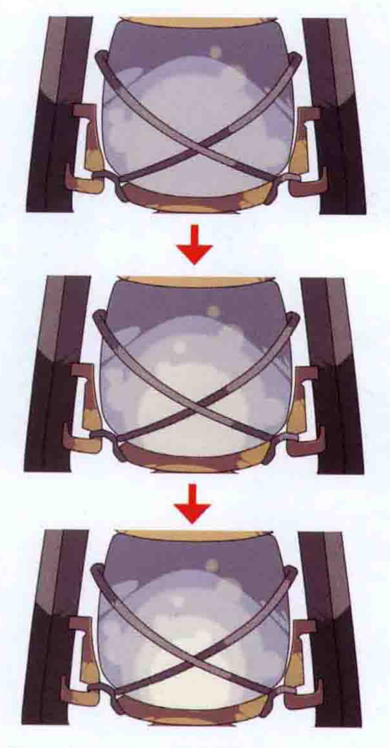
9 灯的绘制。因为背景色一定不会太亮，所以先为玻璃灯罩铺上一层灰蒙蒙的底色。





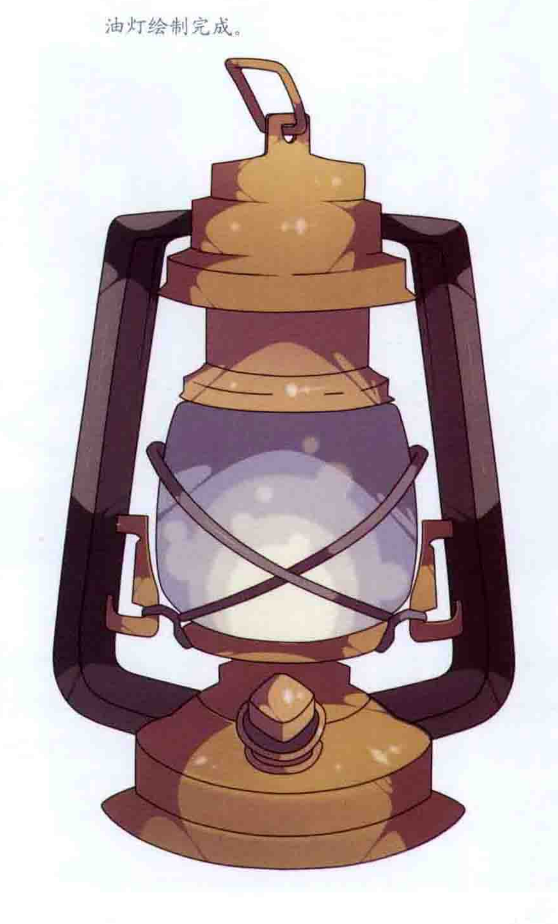
效果设置如图。

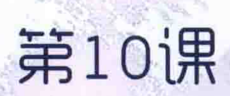
10 因为想画出温暖一点的感觉，于是把灯罩设定成比较接近毛玻璃的质感，所以依旧要铺一层暗色。



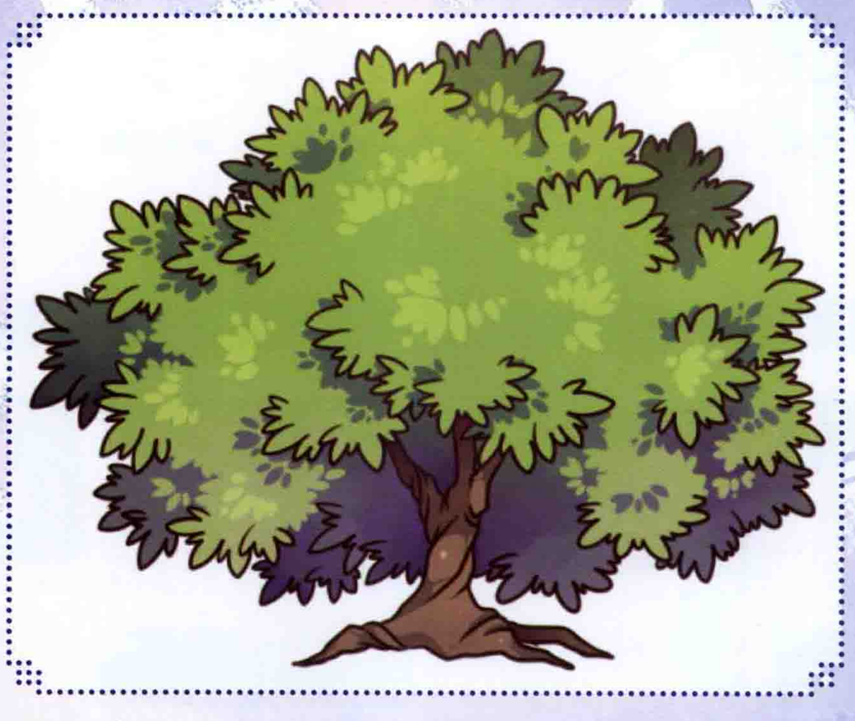
11 新建图层，混合模式设为“覆盖”，并将不透明度调低，逐层绘制油灯的光晕。

油灯绘制完成。





第10课



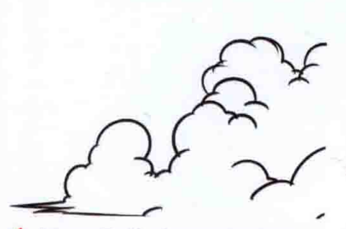
气氛与自然物的表现



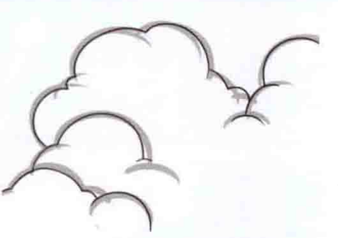
10.1 云朵的绘制方法

有时复古风插画中会出现大面积的天空，于是云朵作为天空的主角便成为不可或缺的关键元素。同时，饱满的云朵更增强了画面的复古感。下面介绍云朵的绘制方法。

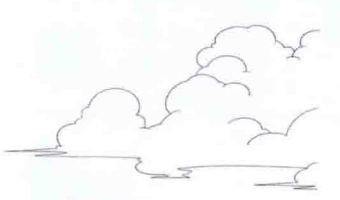
10.1.1 线稿的绘制流程



1 把云朵的大致形状描绘出来。

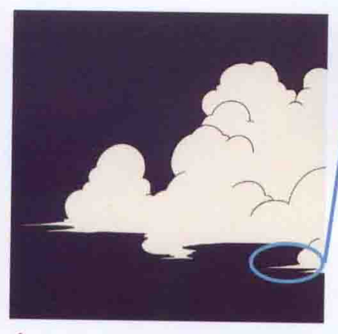


2 将草稿图层的不透明度降低，新建一个图层进行细致描绘。



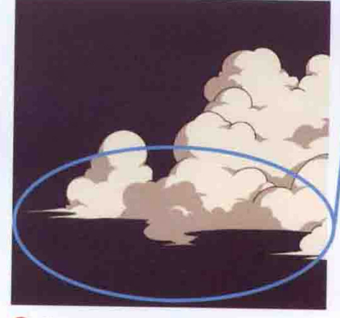
3 关闭草稿层，线稿绘制完毕。

10.1.2 云朵的上色



像这种细小的地方魔术棒不容易选中，一定要注意！

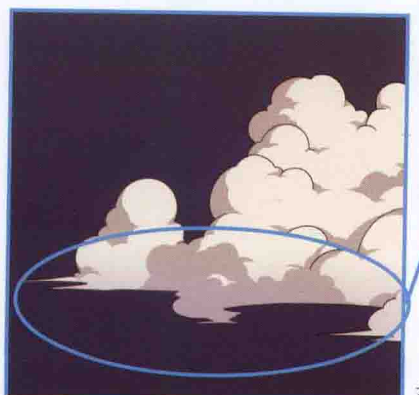
1 先找一个比较浅的颜色将云朵填满。





注意：如果只沿着边线画一圈阴影，岂不是很单调？所以我们可以这样做：在心中把云朵的结构勾勒出来（就像虚线部分那样），然后再沿着看不见的边线绘制阴影就好了。

2 为云朵画上暗部。



云朵完成图。



淡淡的一层就可以了。

3 再用喷枪为云朵加一层淡淡的渐变，云朵就大功告成了。



10.2 星空的绘制方法

在复古风插画中自然少不了神秘星空，夜色下，明月中倒映着人物帅气的剪影星空，画面立刻呈现出一种浪漫、神秘的气氛。接下来就开始学习星空的绘制方法吧。

混合模式“发光”

画材效果
混合模式 发光
不透明度 100%
锁定不透明度
剪贴图层蒙板
指定选取来源
图层3 发光 100%
图层4 发光 100%
图层2 发光 100%
图层1 正常 100%

1 我们先把图层混合模式设定为“发光”，并且接下来的每个图层都是这样设定。



2 设定一下喷枪笔触，选择自己认为合适的就可以了。在这里选择的是“污垢斑点1”，大家也可以选择其他的笔触。



3 用设定好的喷枪画一层淡淡的底色。这里可随意一些，这样才能表现出自然的感觉。



有疏有密

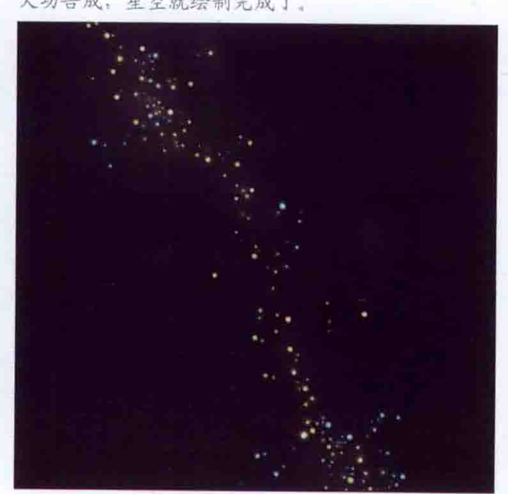


以点为中心画

4 用浅色画一些不规则的点。



大功告成，星空就绘制完成了。





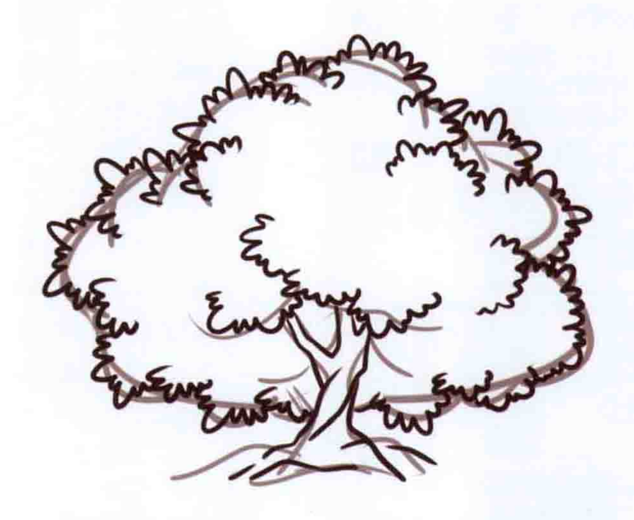
10.3 树木的绘制方法

接下来要学习树木的绘制方法。在复古风插画中经常会遇到需要用植被来衬托气氛的场合，所以树木就变成了不可或缺的关键要素，需要重点掌握。

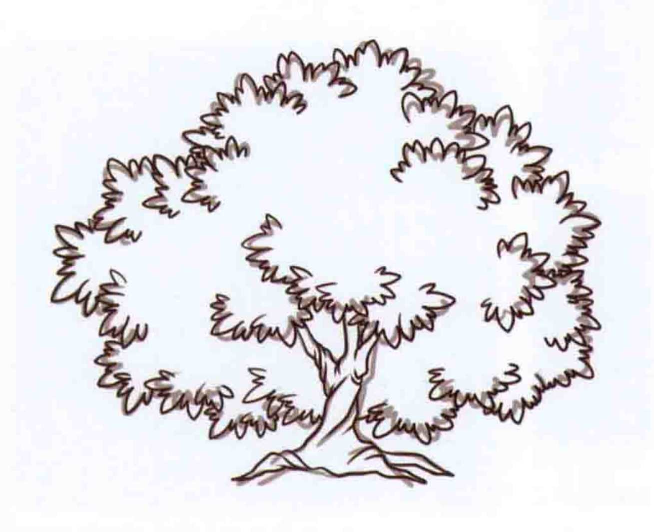
10.3.1 线稿的绘制



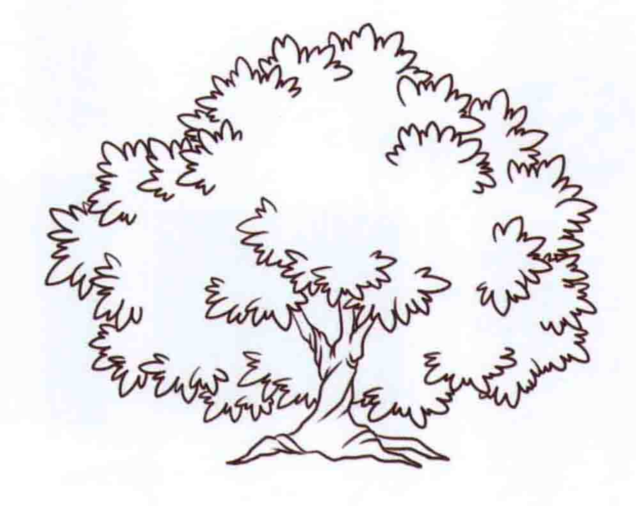
1 新建一个图层，先画出树的大概形状，并确定好大小。



2 将第1个图层的不透明度降低，并新建图层，画出较细致的树叶和树干。

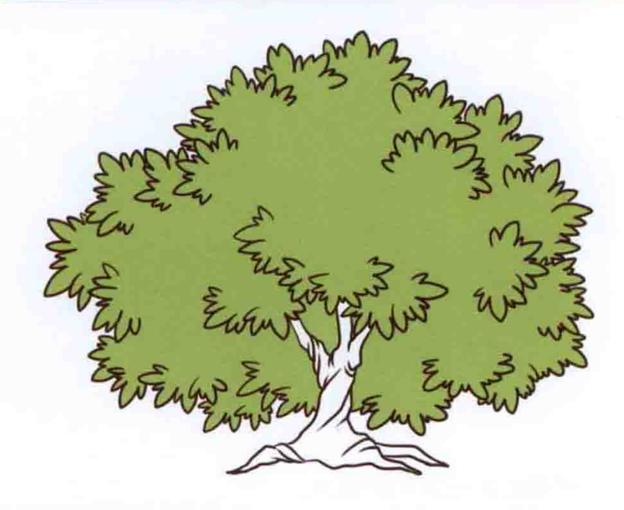


3 将第2个图层的不透明度降低，在其上新建图层，并进行最终的修改与描线。

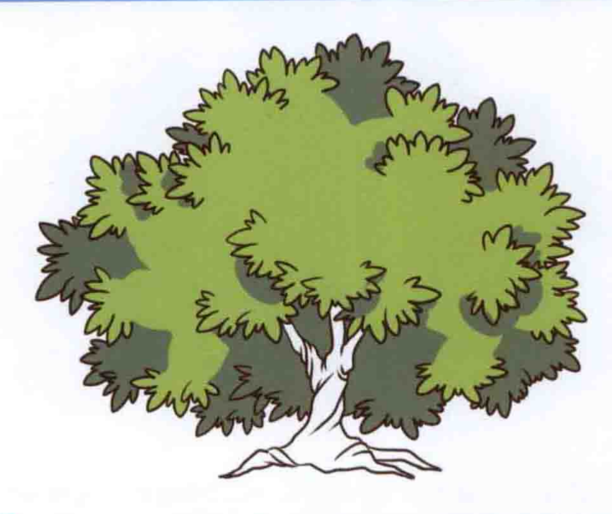


4 将前两个图层合并并删除，线稿完成。

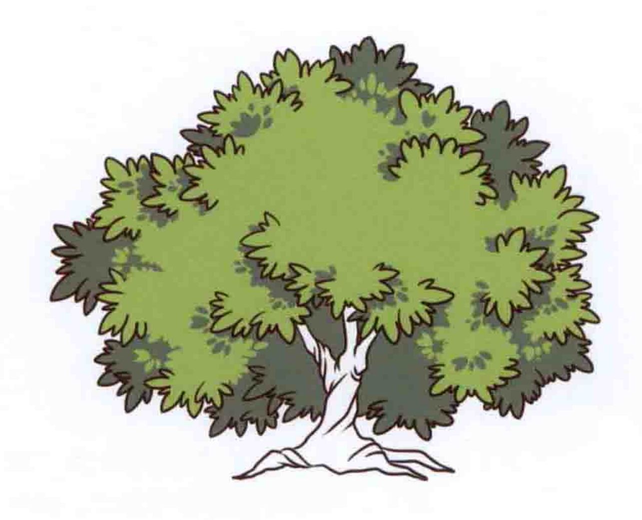
10.3.2 树叶的上色



1 在线稿图层下方新建图层，为树叶铺上底色。

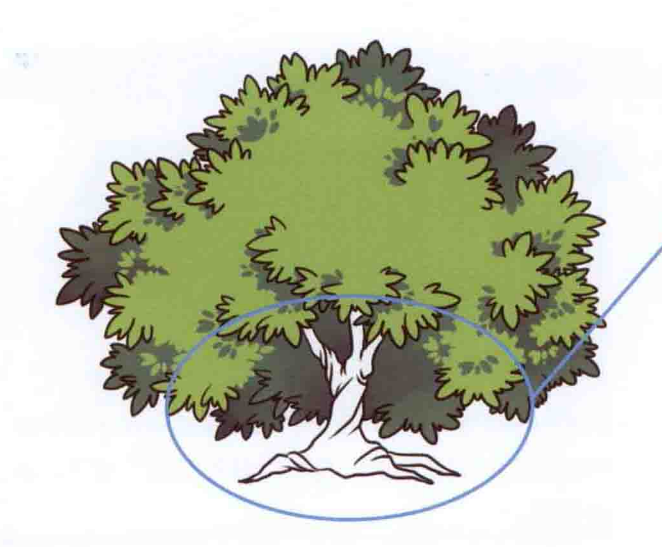


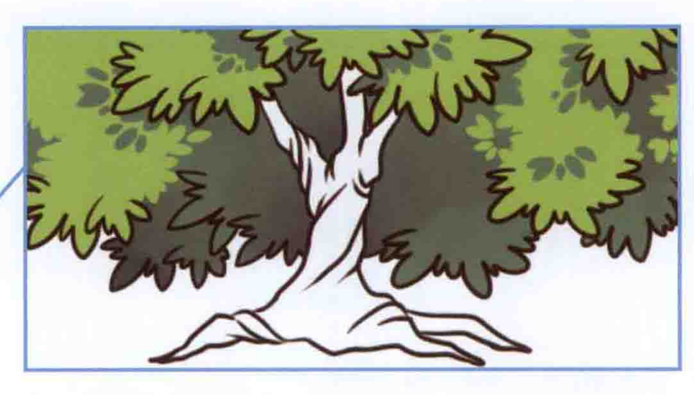
2 在底色上方新建图层，根据光源，粗略地画出大致的暗部。



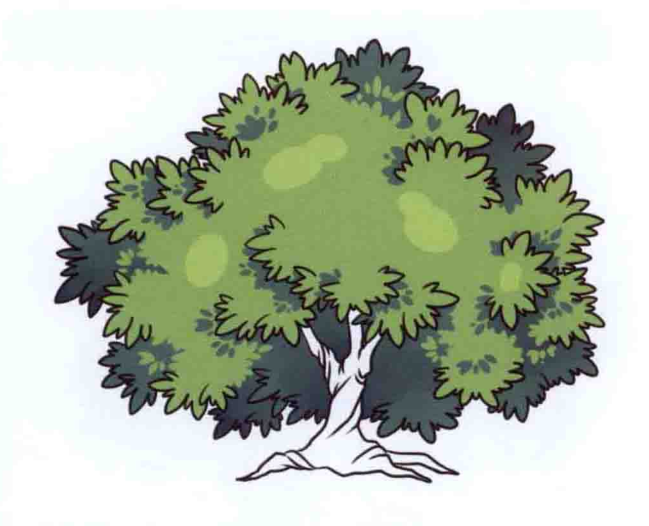
对比图

3 对暗部进行加工和更细致地描绘。

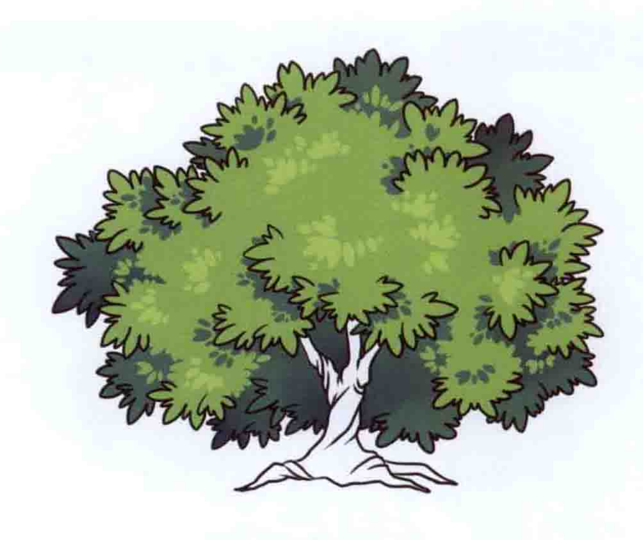




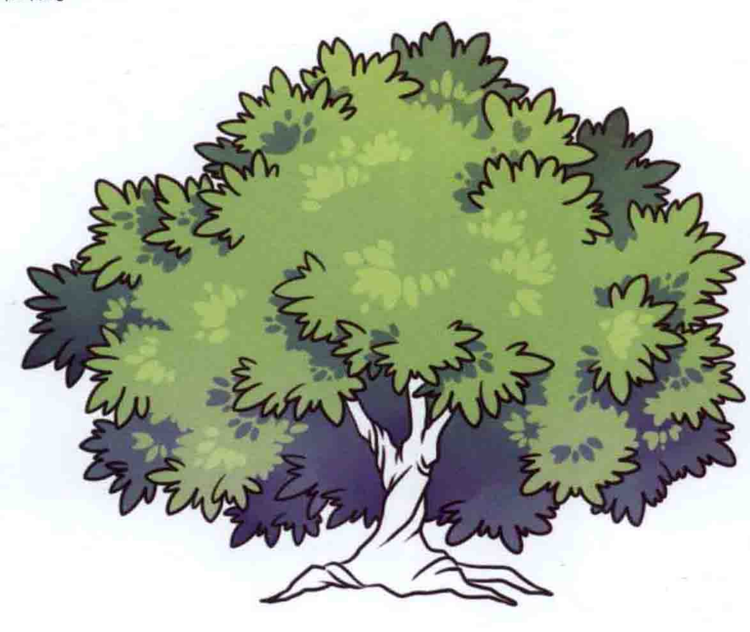
4 为暗部添上更深的阴影，增加层次。



5 新建图层，画出大致的亮部，这部分的绘制流程与暗部相似。

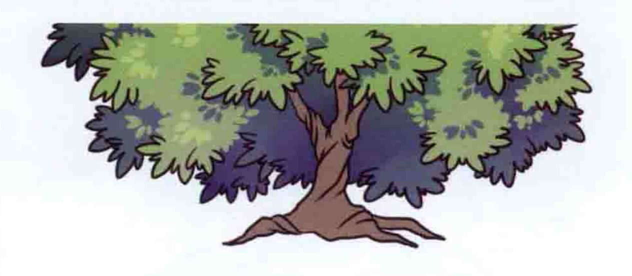


6 对亮部进行加工和修改。

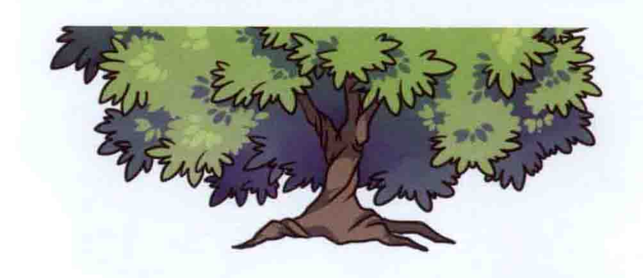


7 新建图层，混合模式设为“覆盖”，对树叶整体进行加工，树叶的上色就完成了。

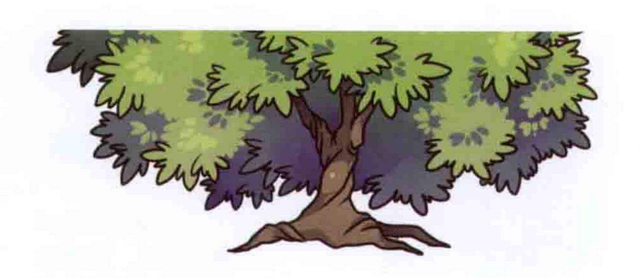
10.3.3 树干的上色



1 新建图层，为树干铺上底色。



2 为树干绘制阴影，因为大部分树干都处于树叶的阴影中，所以暗部的面积较大。但是不用在意这个细节，放心地去画吧。



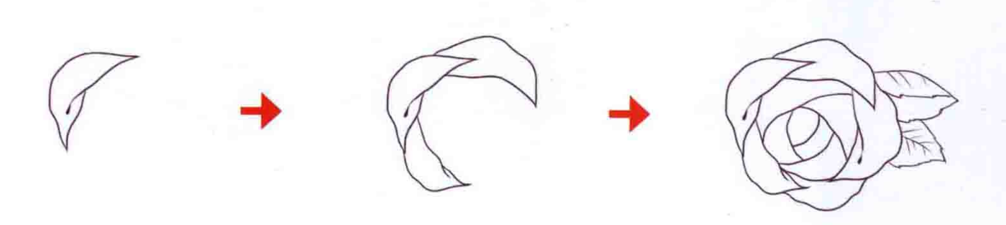
3 绘制高光，并进一步加工树干。



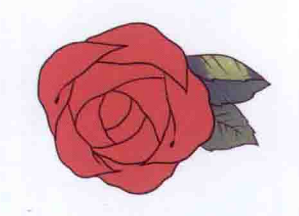
4 整棵树木的上色就大功告成了。

10.4 玫瑰的绘制方法

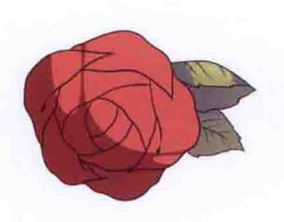
玫瑰是营造浪漫氛围的重要物品之一，在复古风插画中自然少不了以爱意为主题的作品，所以玫瑰就成为必不可少的关键道具。下面我们学习玫瑰的绘制方法。

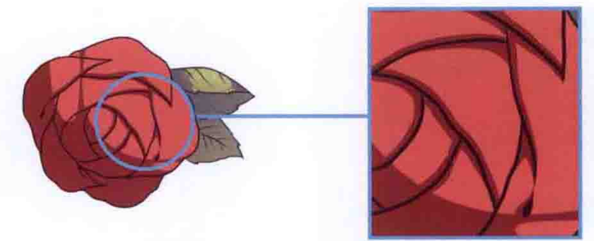


1 绘制玫瑰流程较简单，其实就是将一片普通的花瓣反复利用而已。



2 线稿绘制完成后，就可以开始为玫瑰着色了。先铺一层底色。





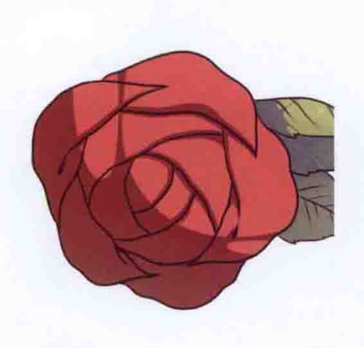


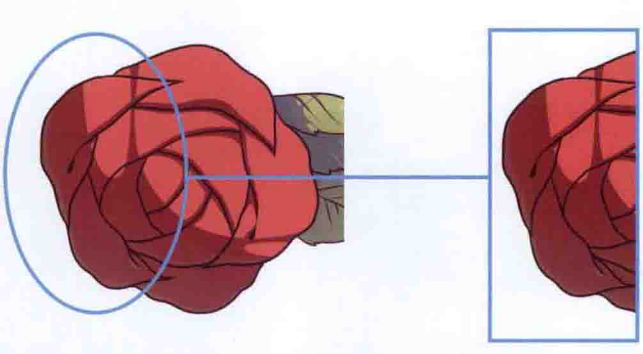
小提示

边缘的形状不用很规则，就是这种歪歪扭扭的线条才显得自然。

3 假定光源来自右上方，现在根据光源方向，先粗略地画一层阴影。

4 对阴影进行细化。我们将玫瑰花瓣的边缘也画上一层阴影，这样可以突出花瓣的厚度。

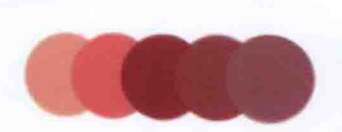




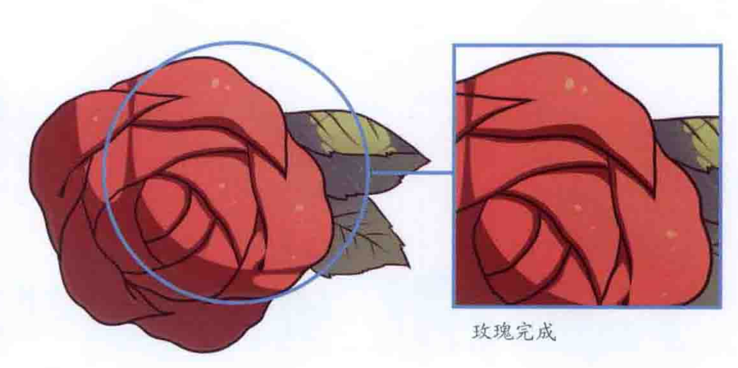
这里同步骤4一样，不用对线条要求太高。

5 新建图层，选择“剪切图层蒙版”，在暗部上添加一层异面反光。

绘制玫瑰所用的颜色

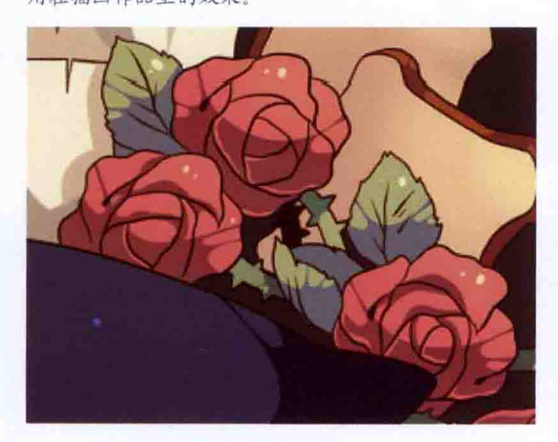


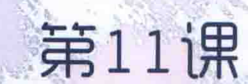
6 用喷枪工具为玫瑰喷上一层淡淡的亮面，然后用铅笔工具点上少许高光。



玫瑰完成

用在插画作品里的效果。







绘制完整的复古童话风插画



11.1 教堂少女

11.1.1 构思与创意

其实插画创作是非常依赖灵感的，在没有灵感的时候不管怎样绞尽脑汁，也想不出什么好点子。所以当脑子里迸发出灵感的时候，就赶快动笔记下来或者画个草图出来，正因如此，创作插画最好纸笔不离身。



大二至大三期间用掉的草稿本

有一天我不知为什么，盯着浴室里点着的香薰蜡烛看了好久，昏暗的浴室里，蜡烛暖黄色的光显得非常温馨，我忽然就非常想画昏暗的场景和蜡烛。但是蜡烛不管怎么说都是小物件，无法成为主体，所以我就想象到这样一个场景：幽静的教堂中，一位身着哥特式服装的少女，手中提着烛灯仿佛欢迎般静静地微笑着。于是这就成为"教堂少女"最初的创意。

11.1.2 开始绘制





1 绘制草稿。可以先在纸上绘制好草稿，然后用扫描仪扫进电脑中，再利用描线的机会对其进行修改。

修改幅度较大的地方。

修改前

修改后

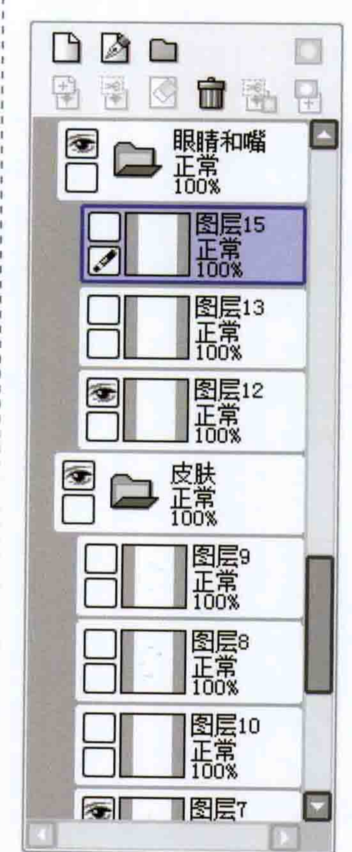
因为烛灯是关键，所以必须好好设计。

注意：线稿一定要清晰，这样才便于选中选区然后上色。

2 修正草稿同时绘制线稿。决定好构图后，就可以一边修改线稿一边描线。



虽然是铺底色，但是图层还是分开的。



3 上色。首先要确定大致色调，然后再将底色铺好。



4 人物上色。可以开始给人物上色了，首先是阴影部分。在底色的图层上新建一个图层，然后慢慢绘制。若不小心疏忽了这一步，你可是会哭的哦。



效果预览。



前后对比。





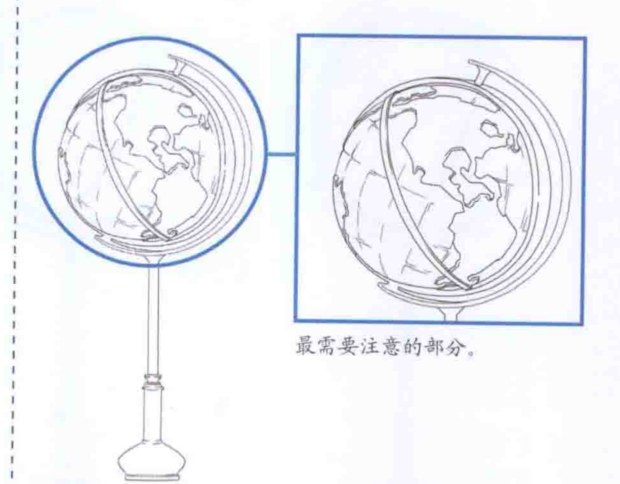
5 细致上色。只有一层阴影还不能很好地表现出立体感，所以还要再做进一步加工。加入亮部和高光也是其中必不可少的步骤。

小提示

小物件都是衬托主体的重要道具，不可以小瞧它们哦。

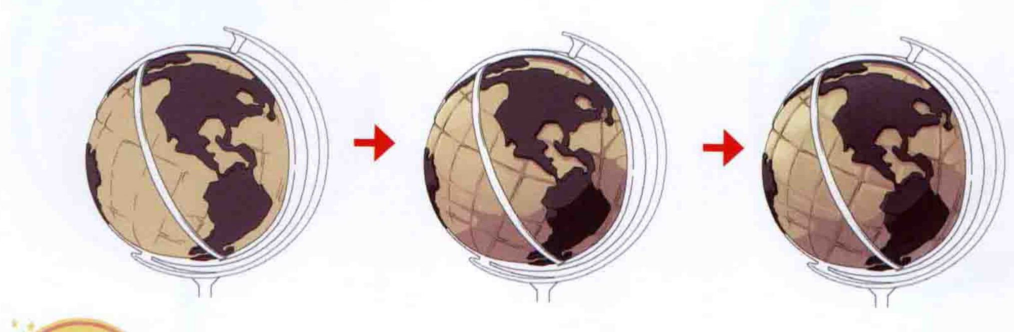



接下来就以地球仪为例，介绍一下这类小道具的上色流程。



最需要注意的部分。

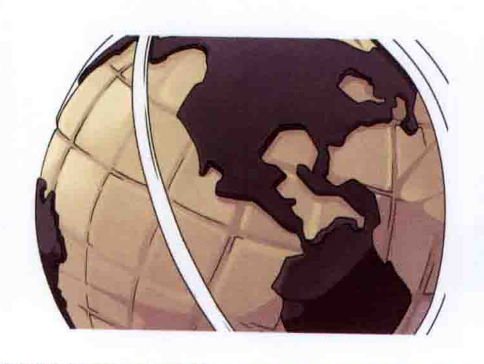
首先是给球体上色，因为每一个小格子都要画到，所以是非常辛苦的一件事。地球仪是由各种弧线组成的，在线稿阶段就要分清楚结构，然后根据组成部分的不同依次上色。





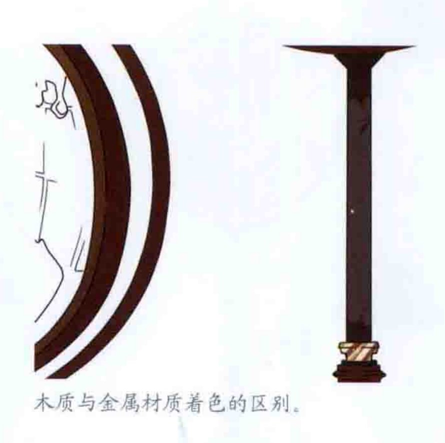
小提示

这些小格子也有细微的明暗过渡，铺完大色块之后再将它们当做单独的物体进行细致上色。这里使用了铅笔，马克笔和旧水彩工具。



接下来是地球仪的支架，为了突出支架的上色效果，可以暂时将球体的上色图层关闭。这里需要注意的是，因为材质的不同，上色方法也有所不同。能注意到这点的话，接下来的作画也就没有什么困难了。





木质与金属材质着色的区别。



支架绘制完成。



把球体和支架的上色结合起来，整体效果如下:





好啦，现在就要开始绘制最重要的马赛克玻璃窗了，一定要细心画。如果有参照的话，照着参照物画也是可以的，但是最好不要画得一模一样。



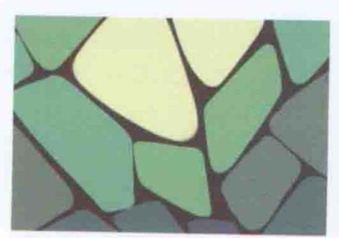
小提示

马赛克玻璃看起来很复杂，但其实它只是由很多形状不规则的色块组成的，所以只要潜下心来慢慢画，就会发现画马赛克玻璃其实没有那么难。



小提示

马赛克玻璃的简易绘制方法如下。



1 先粗略地画一些不规则的形状出来。



2 用橡皮擦去多余的部分。



画材效果
混合模式 发光
不透明度 100%
锁定不透明度
剪贴图层蒙板
指定选取来源
图层3
发光
100%

3 新建图层，图层效果选择为“剪贴图层蒙版”，混合模式选择“发光”。用喷枪工具为不规则图形画上一层亮面。



4 在底层用铅笔工具画上亮部和暗部的大概颜色。



5 用旧水彩将颜色模糊掉，马赛克玻璃就完成了。

6 加工。如果只有一扇窗子，看起来会有些孤单，可以在原窗子的基础上进行修改，然后又复制了两扇窗子。现在看起来充实多了。





7 最终修改。添加和削减一些细节就大功告成了！

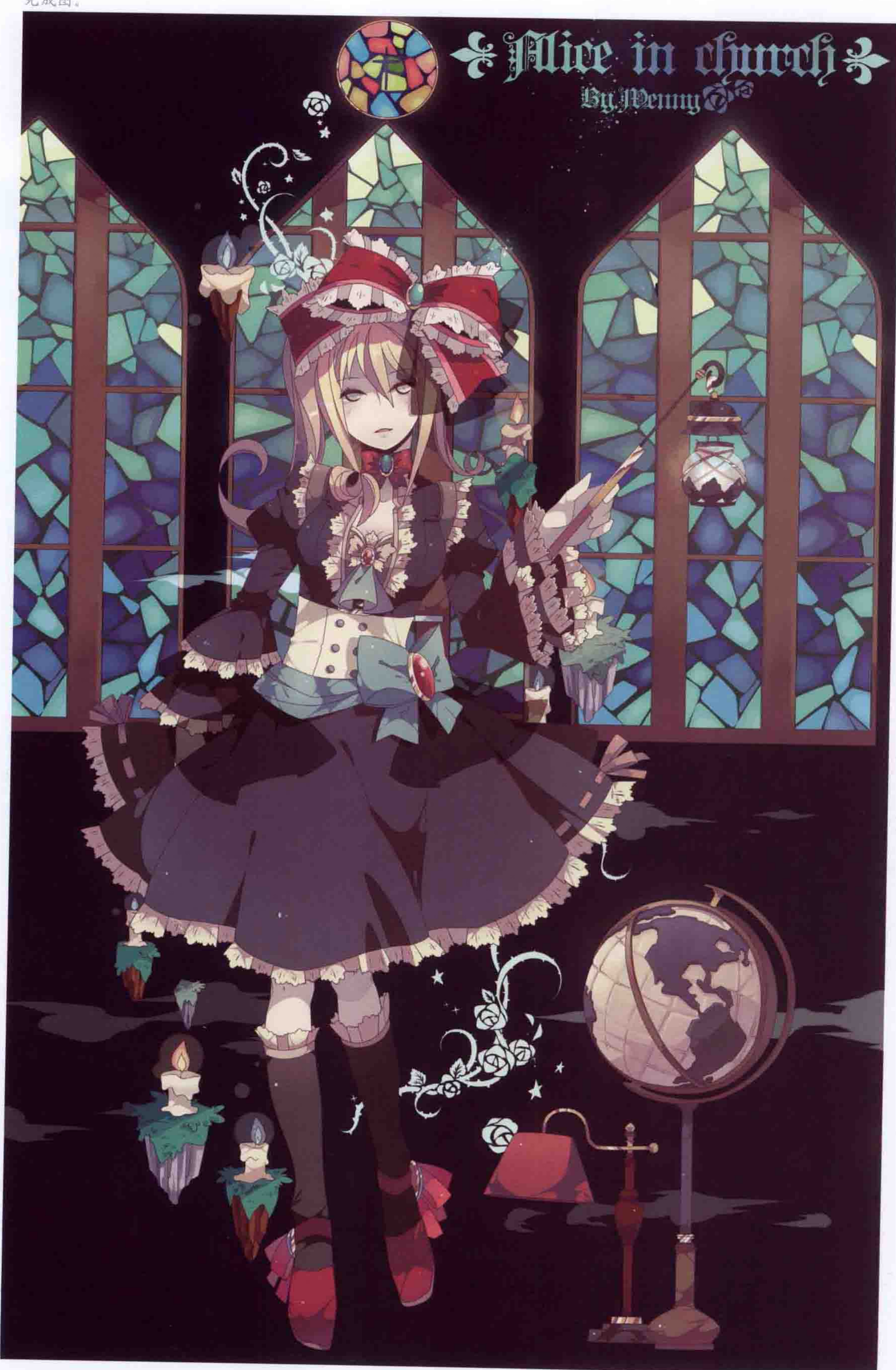


小提示

SCP FOUNDATION
SCP FOUNDATION
SCP Foundation
SCP Foundation
SCP FOUNDATION
SCP Foundation

在不同的画面中加入不同的字体，不仅能点名标题，还能起到非常好的装饰效果，而且一种漂亮的字体能使人心情都变好，所以试着去找一些漂亮的字体吧。

完成图。





11.2 Reading Boy

11.2.1 草图与线稿

首先要绘制草图，因为最初的概念只有“读书”，所以剩下的部分就只能边画边想了。想出“在丛林中读书”这个点子的时候，草稿已经画了一半了。

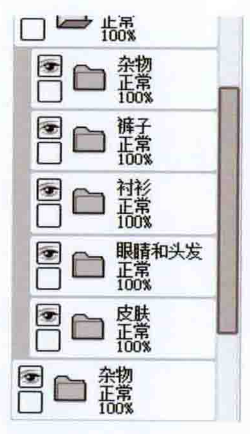
接下来就是线稿的绘制。在这期间又发现了很多漏洞和不足。比如腿的长短和人体比例的错误，所以立即对其进行了修改和调整。





11.2.2 铺设底色

在进行第1层铺色的时候，也是划分图层的时候，趁着挑选颜色的时候把图层文件也建好。

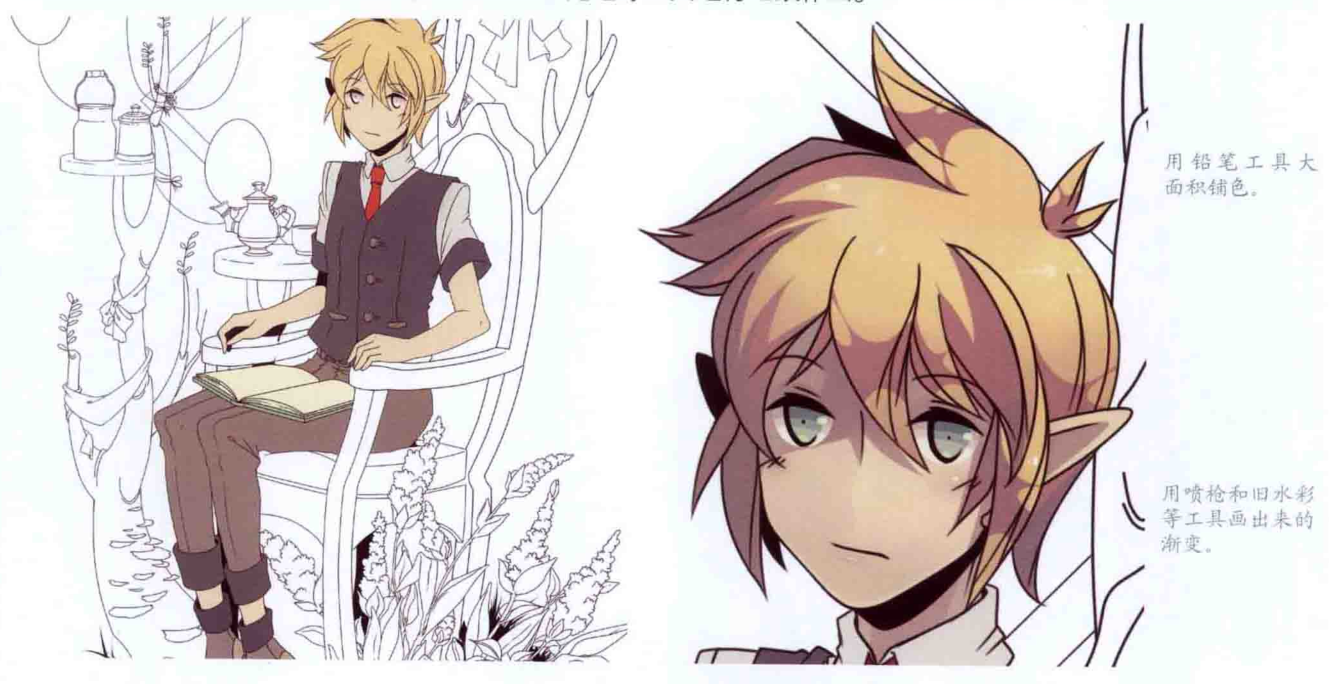


一目了然的图层文件，做好了这一步修改画面的时候会方便很多。

衬衫的颜色设定为白色，但是为了方便后期调整，先将它涂成淡淡的灰色。

11.2.3 皮肤和头部的上色

利用铅笔工具画出大面积的阴影，然后再用马克笔等工具进行细致作画。



11.2.4 上衣的上色与加工

服装的上色步骤同皮肤基本一致，都是先用铅笔工具画出大面积的阴影，然后对其进行细致加工。这里要特别注意光源的方向。



这里有不易察觉的两处加工，但不能因为不明显就不去画了。

11.2.5 裤子的上色与加工

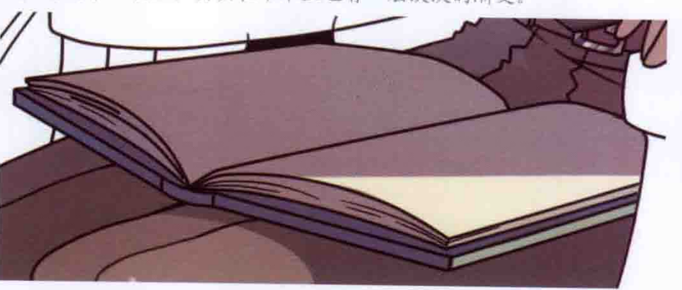
该为裤子着色啦。因为光源设定在右上角，所以左边的裤子基本上完全处在暗部了。但如果只有深色的话会显得很单调，所以我在第一次给暗部上色的时候就为左边的裤子添上了异面反光。

11.2.6 鞋子和饰物的上色

饰物的上色也是按照铅笔→马克笔→模糊/旧水彩这样的流程来上色的。在这里只要注意饰物的形状和光源的方向即可。



虽然看起来不明显，其实在书本上也有一层淡淡的渐变。



11.2.7 道具的上色

人物上色完毕后，就该为身边的道具上色了，这里要注意光源，还有颜色一定要和主体角色相协调。











小提示

我们可以将木质的纹路画成一些奇怪的形状，比如小星星、小桃心等。虽然有点太可爱，但是有很强的装饰效果，大家可以多做些尝试。

11.2.8 场景的上色

接下来开始绘制人物周围的草坪。因为用特殊笔刷绘制草坪会显得非常单调，所以不建议使用那类特殊笔刷。



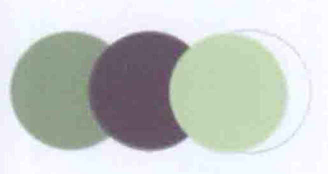
1 为叶片铺上底色。



2 顺着叶片的形状，为叶片绘制暗部。



3 用喷枪添加亮部，并且画上高光。这种圆形的高光可以让叶片看起来非常厚重。

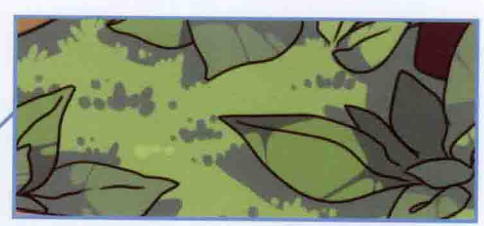


叶片用色









画这种小草坪时只要用铅笔随机地点几笔就好啦。圆润的轮廓会使草坪带上一点“可爱”的感觉。

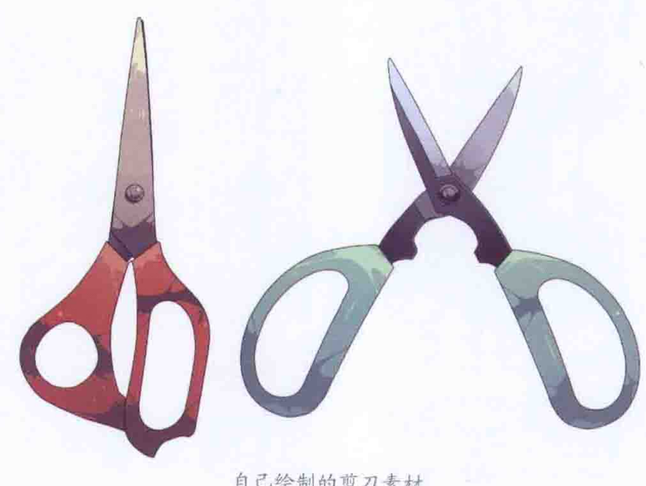
完成的样子。

11.2.9 背景与后期处理

终于到最后的背景部分了。因为主体物已经很复杂了，所以这里的背景就只有一层渐变而已，这可不是为了偷懒哦！



在这里添加了一些剪刀之类的小物件，这些剪刀都是以前画的素材，拿来就能用，非常方便。



自己绘制的剪刀素材。



添上文字后就
大功告成了！

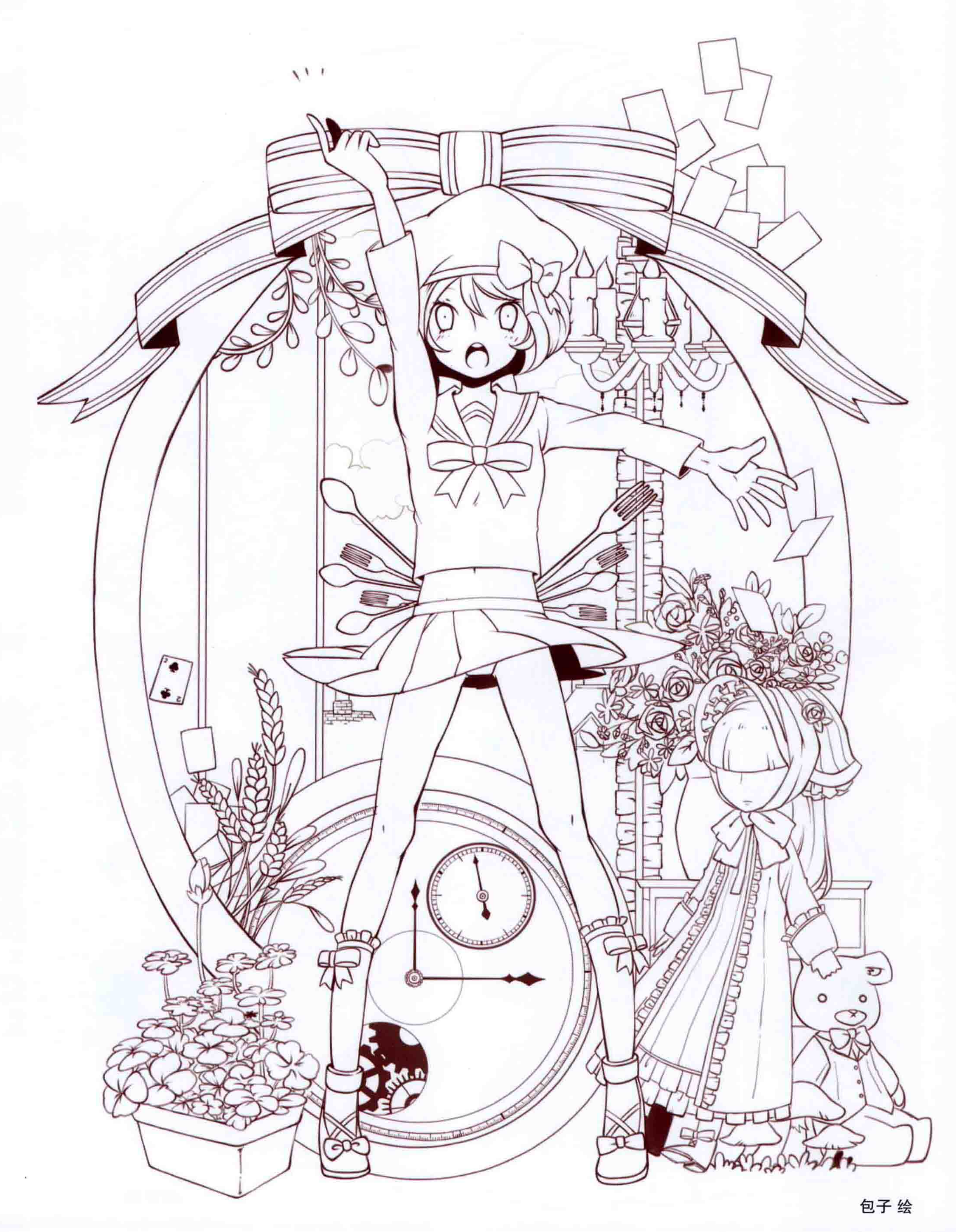
童话风线稿



鱼浆 绘



鱼浆 绘



包子 绘



包子 绘



梦游兔

自由插画师，绘本《时光屋》作者

这是一场精致的CG插画教程盛宴，绘图过程具体到位，步骤详尽。而且难能可贵的是，两位作者贴心地把自己的作画习惯和每一种常用工具都进行详细解析，实为泽惠大众。被鱼浆和包子的敬业精神深深打动。



伍肆

人气漫画、插画师，《橙子故事》、《橙子故事2》的作者

感觉就是两个细微贴心的姐姐手把手教人画画啊（呃.....这么说真的行吗......），总之就是强力推荐！



舞小仙

最世文化签约插画师，已出版《午时风》别册、《白夜森林》

细致又用心的教程，大家不要错过啊！



度薇年

自由插画师，代表作《深度拥抱症》绘本

温馨的色彩，唯美的人物，精巧的构图。由鱼浆和包子一步步细细讲授，仿佛是跟随着亲切的朋友一起愉快地开始画画的旅程。并且，无论是绘图软件运用的相关技巧，亦或是最终的画面效果，都会让人禁不住眼前一亮哦~

总策划：梁勇　策划：王心源

美术设计：刘静

客服热线：(010) 88378991；88361066

购书热线：(010) 68326294；88379649；68995259（兼传真）

投稿热线：(010) 64882614；88379604

读者信箱：zhuozhongtushu@126.com；hzjsj@hzbook.com

数字阅读：www.hzmedia.com.cn



网上购书：www.china-pub.com





上架指导：动漫/漫画技法

ISBN 978-7-111-42941-8

9 787111 429418

定价：69.00元